A PlayStation 2 , PlayStation 3 és a PSP játékosok magazinja

DVD ROM

MOTOR Storm

DIRGE of Cerberus

2006. OKTÓBER

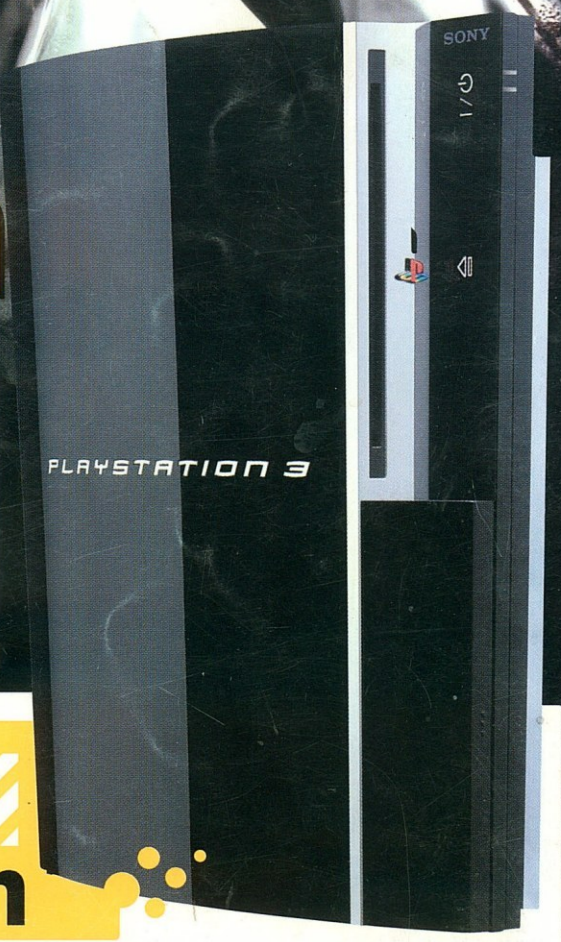
PLAY!

08. oldal

KILLZONE Liberation

FIFA 07

40. oldal

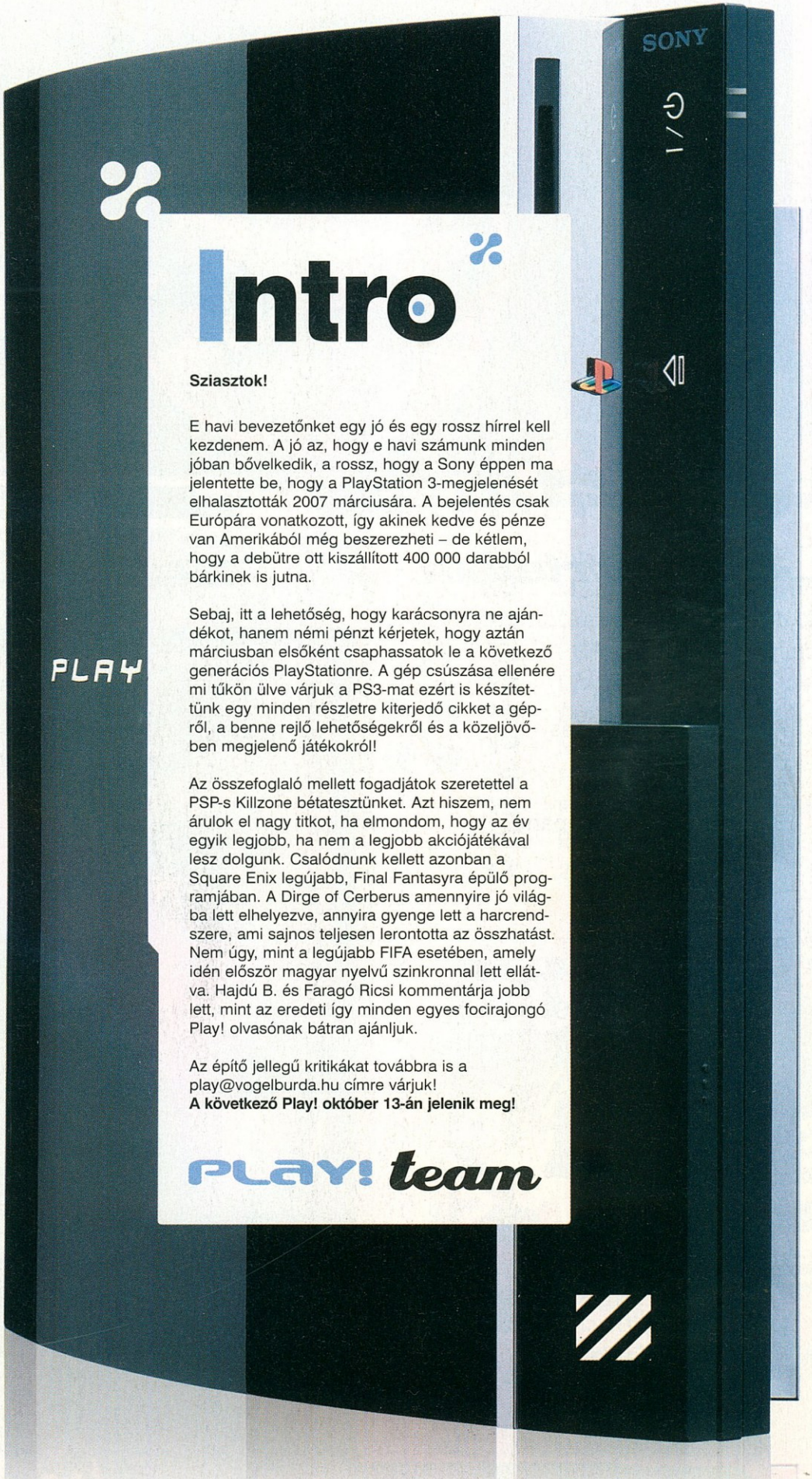


PS3 Bemutató
FINAL Countdown

Killzone Liberation Full Auto 2 Madden 07 FIFA 07 Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus Motorstorm Blazing Angels Canus Canem Edit Sonic the Hedgehog Battlefield Bad Company Ace Combat Reservoir Dogs F.E.A.R. Spy Hunter Nowhere to Run B-Boy Miami Vice Ridge Racer 2 Pirates Black Buccaneer Def Jam Vendetta Ultimate Ghost and Ghouls Games Convention Buzz Sports Pac-Man World Rally Hot Shot Golf Hot Shot Tennis Ridge Racer Next Gen Buzz Jungle...

06007
9 771788 029002
1496 FT

© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS és az EA SPORTS embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegye az Egyesült Államokban és más országokban. Minden jog fenntartva. Hivatalos FIFA licenszelt termék. A FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Licensz alapján gyártja az Electronic arts Inc. A játékosok nevét és képmását a Profi Futballisták Nemzetközi Szövetségének „(FIFPro)", a nemzeti csapatoknak, kluboknak és/vagy ligáknak az engedélyével használjuk. Készült az E.U.-ban. Minden szponzorált termék, cégnév, márkanév és embléma a tulajdonosa birtokát képezi. A GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE ÉS A NINTENDO GAMECUBE EMBLÉMA A NINTENDO BEJEGYZETT VÉDJEGYE. AZ NDS A NINTENDO VÉDJEGYE. A „PlayStation" és a „PS" Family emblémák a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A PSP a Sony Computer Entertainment Inc. védjegye. A Microsoft, Xbox, Xbox 360, és Xbox Live, továbbá az Xbox, Xbox 360 és Xbox Live emblémák a Microsoft Corporation (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden más védjegy a hozzá tartozó birtokos tulajdonát képezi. Az EA SPORTS™ az Electronic Arts™ márkaneve.



Intro

Sziasztok!

E havi bevezetőnket egy jó és egy rossz hírrel kell kezdenem. A jó az, hogy e havi számunk minden jóban bővelkedik, a rossz, hogy a Sony éppen ma jelentette be, hogy a PlayStation 3-megjelenését elhalasztották 2007 márciusára. A bejelentés csak Európára vonatkozott, így akinek kedve és pénze van Amerikából még beszerezheti – de kétlem, hogy a debütre ott kiszállított 400 000 darabból bárkinek is jutna.

Sebaj, itt a lehetőség, hogy karácsonyra ne ajándékot, hanem némi pénzt kérjetek, hogy aztán márciusban elsőként csaphassatok le a következő generációs PlayStationre. A gép csúszása ellenére mi tűkön ülve várjuk a PS3-mat ezért is készítettünk egy minden részletre kiterjedő cikket a gépről, a benne rejlő lehetőségekről és a közeljövőben megjelenő játékokról!

Az összefoglaló mellett fogadjátok szeretettel a PSP-s Killzone bétatesztünket. Azt hiszem, nem árulok el nagy titkot, ha elmondom, hogy az év egyik legjobb, ha nem a legjobb akciójátékával lesz dolgunk. Csalódnunk kellett azonban a Square Enix legújabb, Final Fantasyra épülő programjában. A Dirge of Cerberus amennyire jó világba lett elhelyezve, annyira gyenge lett a harcrendszere, ami sajnos teljesen lerontotta az összhatást. Nem úgy, mint a legújabb FIFA esetében, amely idén először magyar nyelvű szinkronnal lett ellátva. Hajdú B. és Faragó Ricsi kommentárja jobb lett, mint az eredeti így minden egyes focirajongó Play! olvasónak bátran ajánljuk.

Az építő jellegű kritikákat továbbra is a play@vogelburda.hu címre várjuk!
A következő Play! október 13-án jelenik meg!

PLAY! team

tartalom

Canus Canem Edit (Bully)
FIFA 07
Reservoir Dogs
Spy Hunter Nowhere to Run
Armored Core 4
F1 2006
Lair
KILLZONE LIBERATION
MotorStorm
The Wheelman
Virtua Fighter 5
Def Jam Takeover
Sonic Rivals
Sonic the Hedgehog
Madden NFL 07

PLAY! dvd október

PLAY! tartalom 2006. OKTÓBER

03 Intro
08 Killzone Liberation
14 Full Auto 2: Battlelines
15 Pletykarovat
16 F.E.A.R.
20 Battlefield: Bad Company
21 Ace Combat X
22 Sonic the Hedgehog
24 Canus Canem Edit
27 Blazing Angels
28 MotorStorm
34 Final Countdown - PS3 bemutató
39 Fight Night Round 3

40 FIFA 07
44 Dirge of Cerberus
48 Madden NFL 07
52 Reservoir Dogs
54 Army Men: Major Malfunction
56 B-Boy
58 Spy Hunter Nowhere to Run
62 Legend of the Black Buccaneer
64 Pac-Man World Rally

08.

Ultimate Gouls & Goblins

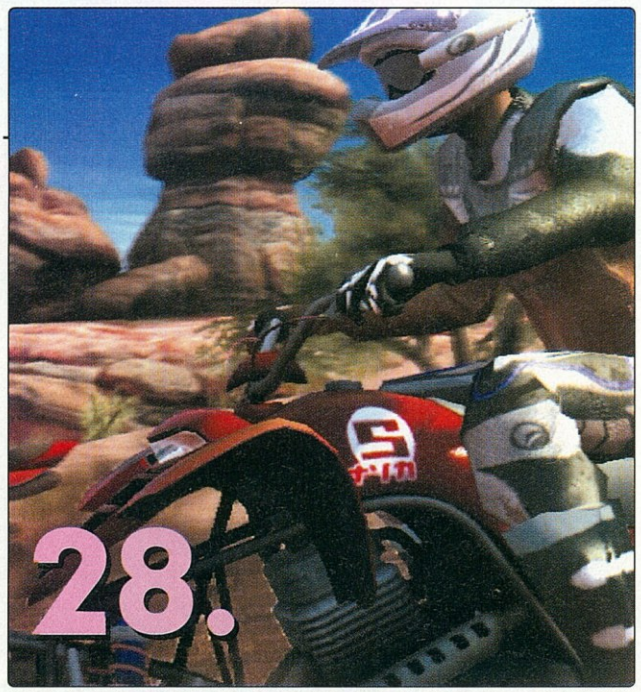
Jó eséllyel az eddigi legnehezebb PSP-s játék, amely azonban csodálatos grafikájával, rengeteg titkával és kőkemény főellenfeleivel képes lesz arra, hogy lenyűgözzön.

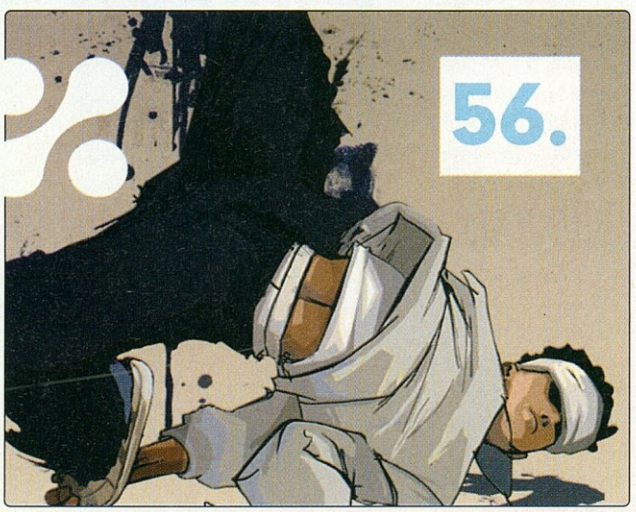
DVD

Canus

Canem Edit

A Bullyt nemrég átnevezte a kiadó Rockstar, ám erre a vidám, a fiatal kollégista életet feldolgozó játékra kell számítanunk ettől a meglepő című programtól. Főhősünk Jimmy Hopkins, aki ugyan tanulni is fog irányításunk alatt, ám ennél sokkal nagyobb figyelmet fordít a csajozásra, a lógásra és a mókázásra...





66 Interjú
68 Mozgasd meg a nagymamát!
70 Games Convention 2006
71 PSP kiegészítők bemutatója
72 Ultimate Ghosts 'N Goblins
73 Def Jam Takeover
74 Miami Vice
76 Ridge Racer 2
78 PS-legendák: Kazunori Yamauchi
80 Platinum PSP-tesztek
82 2006. októberi naptár

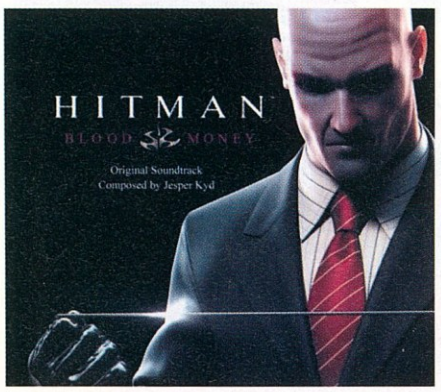
Hello!

Természetesen a levrov továbbra is üzemel, köszönjük a leveleket, az építő megjegyzéseket, vagy éppenséggel bármi marhaságot, ami csak eszetekbe jutott (ezekből is sok érkezett...). A következő havi levrov témája a PS3 teljesen váratlan halasztása lesz – a leveleket a play@vogelburda.hu címre várjuk!

Online boltok

Hi!
Arra lennék kíváncsi, hogy a neten merre keresgéljek, ha játékokkal kapcsolatos zenei cédéket vagy posztereket szeretnék rendelni, vagy ha mondjuk Amerikából akarok játékot rendelni. Egyszer próbálkoztam ilyesmivel, de a bolt kért egy csomó plusz adatot, amit a bankom tanácsára én nem adtam meg – így aztán a dolog kútba esett. Nektek van valami jól bevált site-otok?
Kösz, ha tudtok tanácsot adni!
Geri007

Na lássuk szép sorjában: zenéket vagy az amazon.co.uk címről rendelünk (meglepően széles a kínálat, főleg persze a nyugati játékokat illetően), vagy, ha valami japán játékról van szó, a gamemusic.comról. Direkt játékposzterekkel foglalkozó oldalról nem tudunk, de az animecastle.com címen a millió anime- és manga-poszter mellett van néhány játékokkal kapcsolatos kép is. Ha Amerikából rendelünk játékot, a tronixweb.com az oldal, amit használunk. Olcsó és gyors a szállítás, nagy a kínálat (legalábbis az új játékokból), és kedvesek az ügyfélszolgálaton. Utóbbi két oldal mondjuk tényleg kér plusz adatokat (pl. egy bankszámla másolatát), de minket egyelőre nem tudtak kifosztani ennek alapján!



Állítólag a Sony magyar vizslát csomagol minden hazai PS3-hoz!

PS3 itthon?

Sziasztok!
Nem tudom, hogy mennyit mondhattok róla, de ti tudtok valamit a PlayStation 3 indulásáról? Nevezetesen az érdekelne, hogy körülbelül mennyibe fog kerülni, no meg az, hogy lesz-e egyáltalán, vagy várnunk kell hónapokig, mire megjelenik a boltokban, mint anno a PS2-nél?
Köszi
Marci
Ui: Mikor jelenik meg nálunk a PSP-s Tekken?

A PlayStation 3-ról egy szép hosszú cikket olvashatsz néhány oldallal hátrébb, ott többek között értekezünk az árról is (a végleges árról csak a megjelenés előtti utolsó hónapban tud dönteni a magyar Sony, hiszen nekik is alkalmazkodniuk kell például az euró-árfolyamhoz). Egy biztos: azon a napon, amikor Európa boltjaiban megjelenik a PS3, nálunk is kapható lesz. Nyilván nem korlátlan számban, de az biztos, hogy lesz itt is PS3. Update: a sajnálatos PS3-halasztással a fenti dolgok nem változtak: az ár továbbra is csak nagyságrendileg ismert, és az európai megjelenéskor Magyarországon is kapható lesz a gép.

A hónap levele

Army of one german

Hello Play!
A legújabb számotokban olvastam az Army of Two cikket, és lenne egy olyan kérdésem, hogy mit tehet az ember, ha a szülei egy németes osztályba íratták be, és ezért némi fuckoláson kívül nem tud egy büdös szót sem angolul? Persze ez sokáig elméleti kérdés lesz, mert a PS3 baromi drágának tűnik, de kicsit félek tőle, hogy elterjed az ilyesmi, és akkor bizony meg leszek lőve – egy csomó játékban így sem értem a sztorit...
Bocs a zavarásért
Shadow

Egyrészt kifejeznénk sajnálatunkat, amiért németül kell tanulnod, az nem egy dallamos, szép nyelv. A kérdésedre a válasz az, hogy az Army of Two-t is lehet pusztán kontrollerrel irányítani. Lehet, hogy így nem tudsz olyan gyorsan reagálni az eseményekre, vagy hogy így csomó dologból kimaradsz, de az biztos, hogy nem lesz kötelező a hanggal való irányítás. Ha meg majd egy haverral játszol online, magyarul (esetleg németül) fogsz vele beszélni, úgyhogy ott bepótolhatod a kimaradt üvöltözést, anyázást...

Így töltsd le: a választott hang vagy játék mellett található kódot küldd be a 1785-ös SMS számra. Azonnali válaszban kapsz egy WAP linket, amire kattintva letöltheted a kiválasztott tartalmat. Egy SMS ára 400 Ft + ÁFA.
Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)
Háttérkép, poli, audio egy darab sms-sel tölthető le, játék két darab sms-sel tölthető le.

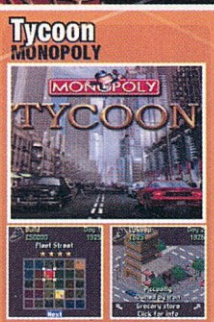
A játékok támogatottságát nézd meg a **www.gamester.hu** oldalon

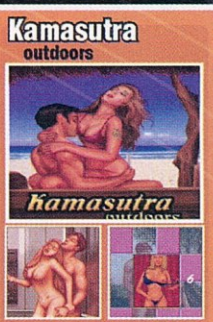
Küldd el magadnak másik telefonról

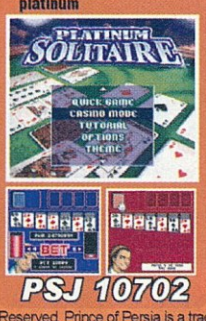
Minden mobil extra csengőhangot, játékot elküldhetsz a barátodnak, barátnődnek! ***Hogy?!*** Küldd el SMS-ben a választott hang vagy játék megadott kódszavát, majd egy szóközt, végül annak a telefonszámát, akinek küldeni szeretnéd. (pl: PSJ 10802 36209876543)

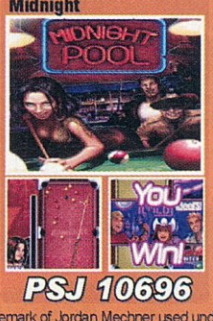
SMS SZÁM: 1785

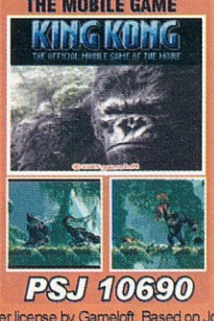
Legyél Te a Pókember, és győzd le a világ legveszélyesebb gonosztevőit! De a gonosz Venom bőrébe is bújhatsz...











© 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia.
© 2003 Gameloft. All Rights Reserved.

vicces, poénos csengések

Csak kortyintgatok I.	PSA 18058
Csak kortyintgatok II.	PSA 18059
Azbeszt megb***	PSA 18060
Tetszik nekem, blokkolnám..	PSA 18061
Mi folyik Gyöngyösön?!	PSA 18062
Hanyas vagy, Te!	PSA 18064
Hanyas vagy II.	PSA 18065
Hupákolás	PSA 18066
Kár Karcsi	PSA 18067
Mit?	PSA 18068
Nem gyenge mix I.	PSA 18069
Nem gyenge mix II.	PSA 18070
Nem gyenge mix III.	PSA 18071
Nem gyenge mix IV.	PSA 18072
Polgar Jenő	PSA 18073
Gát Véder	PSA 18074
Szalacsi	PSA 18075
Szente Csaba I.	PSA 18076
Szente Csaba II.	PSA 18077

A legnagyobb arook, beszólások MOST mobilos csengőhangként. NE HAGYD KI!

KILLZONE LIBERATION

PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ GUERILLA
KONZOL PSP
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

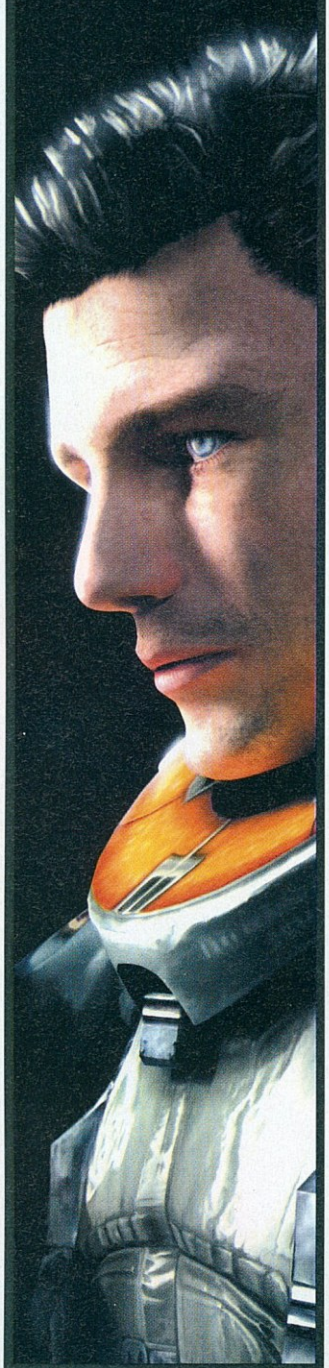
Bár természetesen az e-mail a jövő – és a jelen is –, a hagyományos postának is megvannak a maga előnyei. Például az a pillanat, amikor kibontasz egy Sonytól érkezett borítékot, és abban ott pihen egy előzetes verzió a PSP-re készülő Killzone-ból, sokáig emlékezetes marad. Sajnos, még nem volt kipróbálható az egész játék, csak az első fele: a négy, egyenként ugyancsak négy pályából álló fejezet közül az első kettőt tudtuk végigjátszani, ráadásul mivel csak korongot kaptunk, a multit sem tudtuk tesztelgetni. Azonban ez nem számított, összesen vagy ötször nyomtuk végig a játékot – és most már alig várjuk, hogy megérkezzen belőle a végleges változat; nagyon furdalja az oldalunkat, hogy milyen lehet az utolsó nyolc pálya…

A KILLZONE LIBERATION UGYAN NEM FPS, DE EZ AZ ÚJ STÍLUS JÓL ILLESZKEDIK A KIS GÉP TUDÁ SÁHOZ!

VEKTA-SZÜZEK

A körítés nem sokat változott: továbbra is a helghastok elleni háború nyomorában járunk, ugyanazokkal a fegyverekkel vágunk rendet közöttük és ugyanúgy a barna és a szürke szín ezeregy árnyalata adja meg a borongós sci-fi hangulatot. A helyszín továbbra is a teljesen romos Vekta bolygó, annak is a déli része – az első fejezet a fronton indul, lövészárkokban és egy légitámaszponton kell küzdenünk. A második már változatosabb vidékekre visz minket – egyszer egy tengerparti bázist kell bevenni,

TEMPLAR



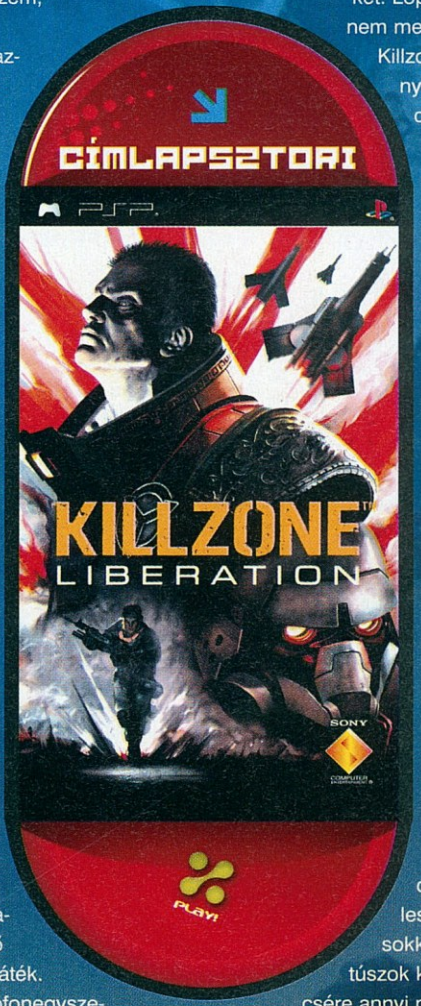
JAN TEMPLAR, A JÓ FIÚ

Az első Killzone után kapitánynyá előléptetett Jan Templar ezúttal is a játék központi alakja, őt fogjuk irányítani a Helghast erők elleni harcban. Az eredeti Killzone óta eltelt két hónapban millióan ünnepelték őt, megkapta a Vekta Hőse kitüntető címet, ám most ideje munkába állnia – az újonnan támadó Helghast seregek elleni terv végrehajtására a tábornokoknak a legjobb ember kellett, így a partikról lemondva Templarnak ismételten egyenruhát kell öltenie, és kivonulnia a frontra.

Na ez tipikusan nem az a taktika, amit ez a játék megkíván

máskor meg egy hatalmas dokkot kell megtisztítani. A sztori elvileg két hónappal az eredeti Killzone vége után indul, de azt hiszem, nem árulok el nagy titkot azzal, ha elmondom, nem a történet miatt játszottunk vele… Tulajdonképpen majdnem mindegy, hogy miért küldenek minket ide-oda, olyan érdektelen a küldetések felvezetése – ám ezt nem is bántuk, annyira jól elvoltunk az élvezetes harccal.

Ahogy az a képekből is nyilvánvaló lehet, a Liberation nem egy FPS, mint elődje, hanem egy külső nézetes akciójáték. Az irányítás pofonegyszerű, az automata célzás kellő segítséget nyújt a gyakáshoz, és a gránátozás is meglepően hatékony. Azonban itt nem csak akciózni kell – hősünk nem egy Terminator, és bizony érdemes vele fedezéktől fedezékig haladni, akadályok mögül lövöldözni, megkerülős cseleket bevetni. Már csak azért is, mert az ellenfelek is intelligensek, és ha ketten vannak ellenünk, akkor láthatóan összedolgoznak, megpróbálnak körülzárni minket. Lopakodós játéknak azért nem merném nevezni a Killzone Liberationt, lehet nyugodtan lövöldözni, csak ne eszetlenül rohangáljunk! Ha néhány golyót sikerült belereszteni egy ellenfélbe, az általában elvágódik, és nincs annál kielégítőbb dolog, mint ilyenkor odaállni fölé, és szépen beleüríteni az egész tárat. Új ellenfelekkel egyébként nem nagyon találkoztunk, egyedül az utánunk rohanó pókaknákkal, illetve a meglehetősen durva cyberkutyákkal nem találkoztunk eddig – utóbbiak még a rendkívül látványos intróba is beverekedték magukat!



Mint azt a Liberation cím is sugallhatja, feladatunk az elfoglalt vidékek felszabadítása lesz, és ebben a vártnál sokkal többször szerepel túszok kiszabadítása. Szerencsére annyi más játéktól eltérően ez itt nem idegesítő, a kiszabadított emberek nem mászkálnak bele a lővonalunkba, nem tántorognak oda három őrkutya közé, hanem illedelmesen követnek minket, meg-

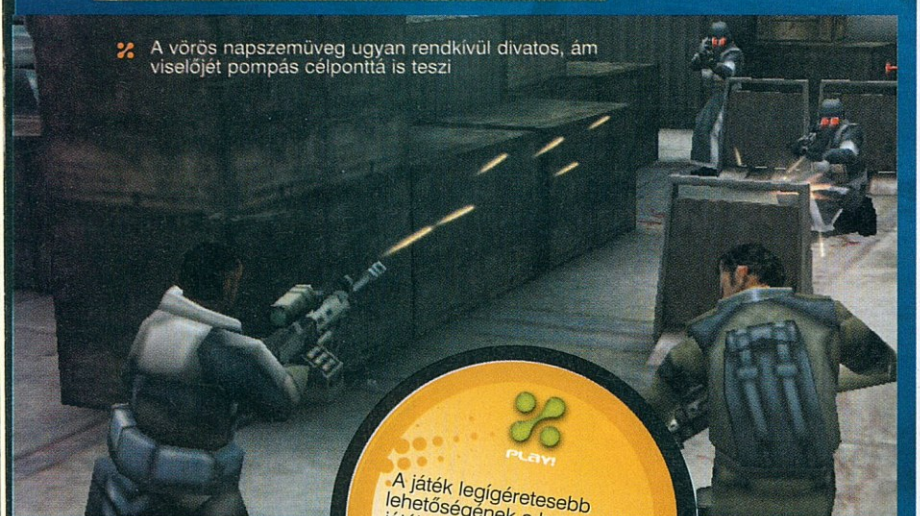
KILLZONE LIBERATION

KILLZONE LIBERATION

várják, amíg leszámolunk az ellenséggel – egyszóval ők az álomtúszok.

ARZENÁL

Ami a fegyvereket illeti, már az első Killzone-nak sem kellett szégyenkeznie – jó nagy kaliberű, bivaly designnal ellátott ágyúkkal lehetett irtani a helghast erőket. Ez most sincs másképp – sőt! –, viszont mivel a perspektíva megváltozott, kicsit háttérbe szorultak eszközeink. Természetesen a legtöbb ismerős eszköz visszatér, így a klasszikusok gépfegyverektől, géppisztolyoktól a mesterlövész puskáig és a Hadra rakétavetőig terjed a kínálat. Van persze néhány új dolog is, ám ezeket sajnos nem tudtuk kipróbálni az előzetes verzióban, csak a fegyverválasztó képernyőn nézegethettük őket elcsöppenő nyállal. A forgótáras revolver mondjuk annyira még nem vonzó – jó, macsónak aztán tényleg macsó, de háborúba azért valami combosabbat szeretünk vinni –, de a lángszóró meg az eredeti Killzone-ban szereplőnél vagy ötször morcosabb kinézetű forgócsöves gépágyú már igencsak kívánatos eszköz. Aztán ott van még a Rambo jellegű játékosok kedvence, a sunyi számszerij, amelynek még robbanós nyilai is vannak. Ennyit a csöndes gyilkolásról... A pályákon fadobozokba elrejtve összegyűjtendő csomagokat is találhatunk, ezek számától függ, hogy melyik fegyverek nyílnak meg, illetve hogy a már elérhetőeknél milyen kiegészítők (erősebb lövések, illetve nagyobb pontosság) érhetők el.

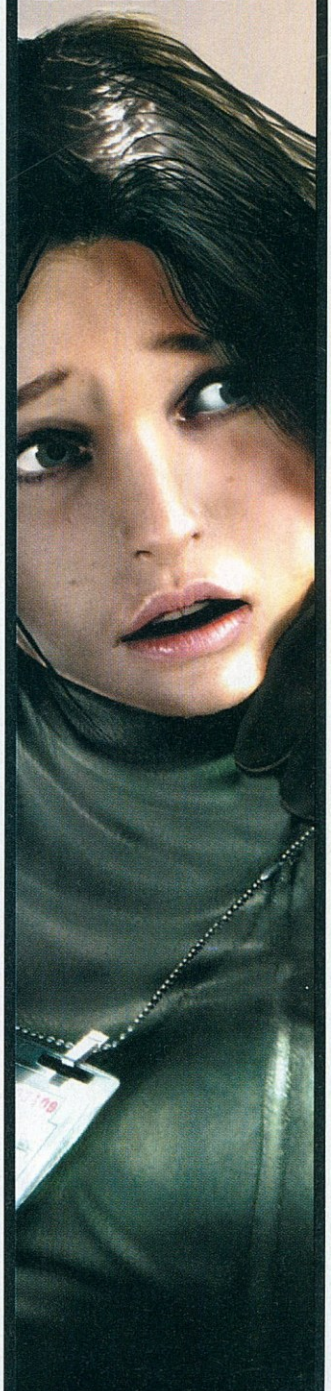


A vörös napszemüveg ugyan rendkívül divatos, ám viselőjét pompás célponttá is teszi

PLAY!

A játék legígéretesebb lehetőségének a kooperatív játékmód tűnik, ezzel az összes küldetést végigtolhatjuk wifin keresztül egy pajtásunkkal együttműködve.

EVELYN



EVELYN, A BAJBA JUTOTT HÖLGY

Ugyan kidolgozott szerelmi történet – hál'istennek – nincs a Killzone Liberationben, ennek ellenére egy csinos hölggyel össze fogunk akadni. Evelyn egy fegyverek fejlesztésén dolgozó tudós, aki városának, Rayhoven Citynek az evakuálása közben szakad el munkatársaitól, barátaitól – majd a helyzet még rosszabbra fordul, amikor kis repülőjét a Helghast erők lelövik az égből, őt pedig foglyul ejtik. Természetesen kiszabadítása Jan Templar feladata lesz – azaz a játék második fele jórészt ezzel fog telni.

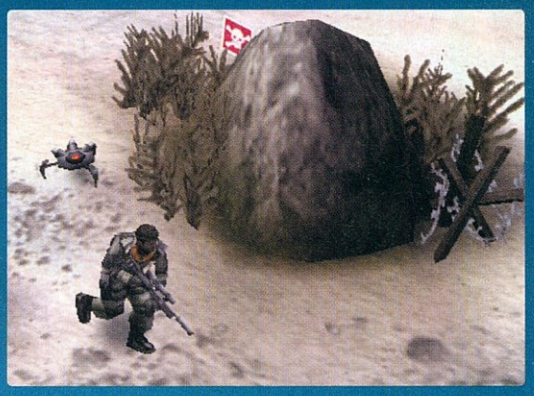
GUERILLA

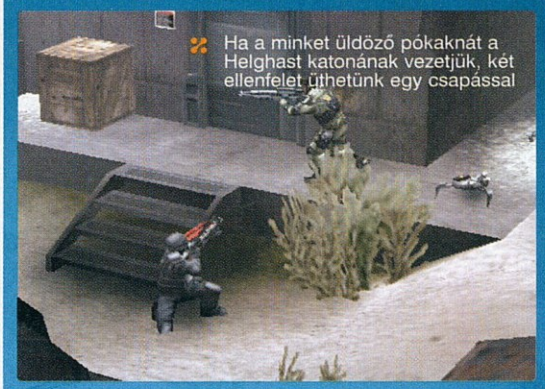
GERILLÁK A KÖDBEN

A Guerilla a Sony legújabb csillaga, a konzolgyártó 2005 decemberében vásárolta meg a kusza múlttal rendelkező holland céget. A két cég között a kapcsolat 2000-ben indult, ekkor az akkor még Lost Boys néven futó fejlesztőcsapat – több más projekt mellett – egy PC-s FPS-en dolgozott, és ez olyannyira megtetszett a Sonynak, hogy vélhetően egy nagy kosár pénz segítségével meggyőzték a srácokat, hogy azt inkább PS2-re készítsék el. A váltás nem volt könnyű, csak a grafikus motor megalkotása két évig tartott a konzolvilágban újonc programozóknak. A névváltás 2003-ban következett be, amikor a Lost Boys tulajdonosai úgy döntöttek, hogy nagy médiacsaládjukba nem kell egy fejlesztőcsapat Érdekes, hogy első PS2-es játékuk mégsem a Killzone, hanem az Eidosnak összedobott, meglehetősen ócska Shellshock lett – talán az ilyen mellékutak megakadályozása érdekében vásárolta fel őket végül a Sony. A Killzone Liberation mellett a PS3-as Killzone-on dolgoznak – reméljük, nemsokára arról is be tudunk számolni...

ARMIN METRAC, A ROSSZ FIÚ

Amennyire nácijellegű az egyszerű Helghast katonák kinézete (leszámítva persze az égővörös szemeket, azt inkább a Jin Roh című anime ihlette), olyannyira nem hasonlít rájuk új vezetőjük, Armin Metrac tábornok. Ő leginkább egy egykori római császár – némileg modernizált – leszármazottjának tűnik, ráadásul hatalma is azokét közelíti. Miután a játékosok az eredeti Killzone-ban végeztek a Vekta elleni háború első vezetőjével, Lente tábornokkal, a Helghast főparancsnokság Armin Metracot nevezte ki az inváziós seregek vezetőjének. Ezt természetesen nem kedvességével érdemelte ki, sokkal inkább kegyetlensége az, aminek köszönhetően elnyerte a címet. Armin Metracot nem aggasztják az esetleges civil áldozatok – sőt, azok szerinte mindenháború rendes velejárói. Kedves ember...





Ha a minket üldöző pókaknát a Helghast katonának vezetjük, két ellenfelet üthetünk egy csapással

A fegyverek mellett más eszközeink is lesznek a győzelem felé vezető úton - többek között például gránátok. Ezekből két féle létezik – repesz és füst – , és legnagyobb meglepetésünkre kitűnően használhatóak. A kör gomb megnyomásával megjelenik egy kis kijelző, amely pontosan megmutatja, hogy gránátunk hol fog leesni, ha elhajintjuk. Landolás után nem sokkal robban, de természetesen addig is hat rá a valós fizika: így simán legurulhat lejtőkön, vagy visszapattanhat egy láda faláról. A füstgránátok is hatékonyak tudnak lenni, bár természetesen az ellenfelek észreveszik, hogy valami nem stimmel, amikor egy hatalmas szürke füstfelhő jelenik meg mellettük, amiből valaki őrülten tüzel felénk. Persze ez sem egy mindenható dolog, mert ha a füstben vagyunk, nem működik az automata célzás, így aztán ez inkább a menekülésre jó, mintsem támadások előkészítésére. Igen ritkán – legalábbis az általunk kipróbált szinteken ritkán – találhatunk lerakható pókaknát is.

A pályákon található fémládák némelyikében utánpótlás hever, vagy némi lőszer – esetleg egy másik fegyver! –, vagy pár gránát, esetleg gyógycsomag, melytől azonnal maximumra töltődik az életerőnk. Ezekkel nem árt takarékoskodni – vagyis érdemes a vad, eszetlen előrenyomulás helyett az óvatosságra, lopakodásra, körültekintő haladásra helyezni a hangsúlyt. És hogy mi van még Templar zsebeiben? Néha egy kis C4 (sokszor kell ajtókat kirobbantani, ehhez szükséges), néha néhány adrenalinfecskendő (a megsérült, vagy éppen már vért hányó, haldokló társaink megsegítésére), vagy éppenséggel egy sok vér és veríték (és töltény) árán megszerzett kulcskártya. No, meg néhány slusszkulcs...

VERDÁK

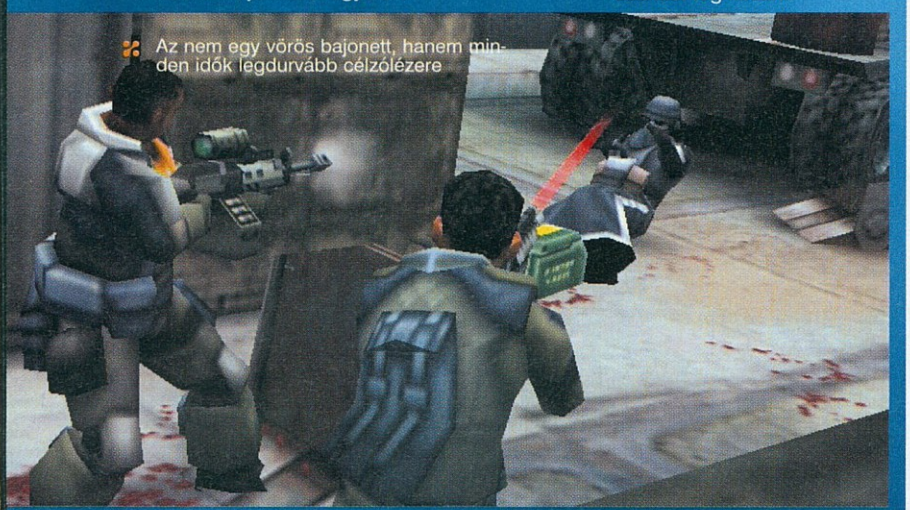
Igen, erre is szükségünk lesz, hisz a Killzone Liberationben vezetnünk is kell. Az általunk kipróbálható verzióban csak egy tank volt kipróbálható, de már az is rengeteg örömet okozott: az irányításába pár pillanat alatt bele lehet szokni, és hihetetlen élvezet, ahogy a gépágyúval, illetve a fő ágyúval pár pillanat alatt egész bázisokat zúzunk szét (igen, rengeteg tereptárgyon simán áthajthatunk tankkal!). Éppen ezért voltunk rendkívül szomo-

PLAY: Egyelőre nem tudni, hogy a PS3-ra bejelentett és egy renderelt videóval prezentált Killzone 2 miről fog szólni, de az biztos, hogy a Killzone Liberation eseményei után játszódik majd.

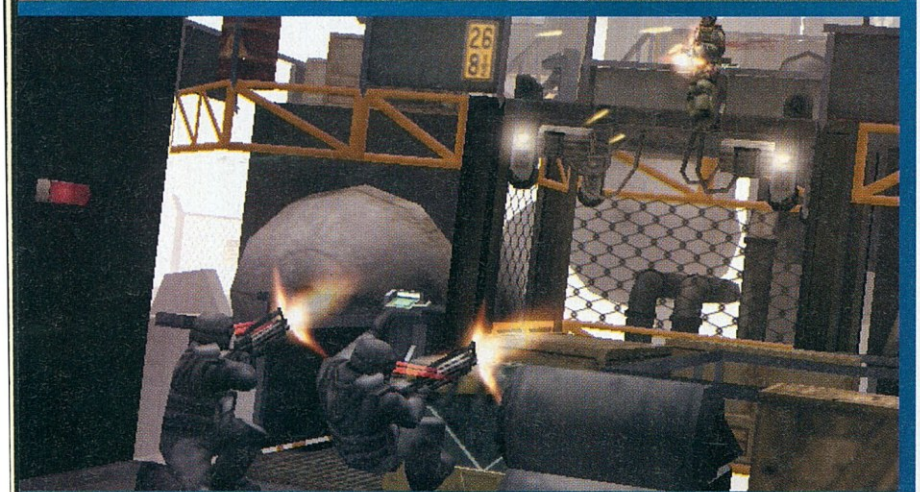
KILLZONE LIBERATION

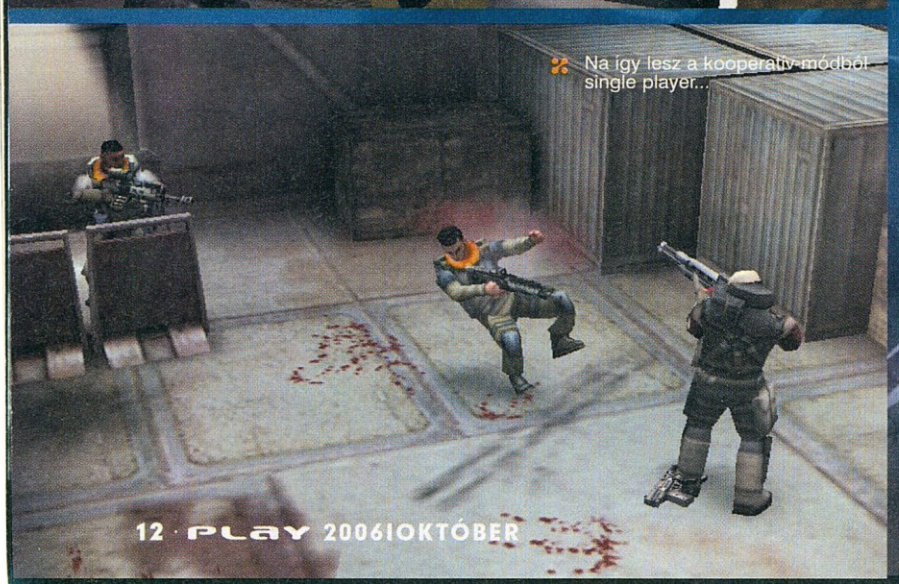
KILLZONE LIBERATION

rú-
ak, amikor kiderült, hogy a másik két jármű csak a játék második felében lesz elérhető. Az egyikről mindenesetre tudunk – ez egy légpárnás hajó lesz, amivel egy mocsaras tájon száguldhatunk át, gépfegyverrel helyrerakva a gonoszokat. A harmadik járműről egyelőre semmit nem lehet tudni, de ezek után nem kételkedünk benne, hogy az is sok élvezetes mészárlást fog kínálni!



Az nem egy vörös bajonett, hanem minden idők legdurvább célzólézere





Na így lesz a kooperatív módból single player...

HELGHAST

HELGHAST, AZ ELLENSÉG

A Helhgan bolygó lakói egykor emberek voltak, ám a planéta mérgező levegője alaposan megváltoztatta őket. Ennek köszönhetően egyrészt mutálódtak, másrészt pedig heveny gyűlöletet fejlesztettek ki az emberiség iránt. Ezt használta ki egy fiatal tábornok, aki high-tech hadsereget szervezett a halódó bolygó lakosaiból, és prédálni vitte őket. Az első háborút elveszítették, és a második sem sikerült sokkal jobban, köszönhetően a játékosoknak. Jelenleg Scolar Visari császár áll a birodalom élén.

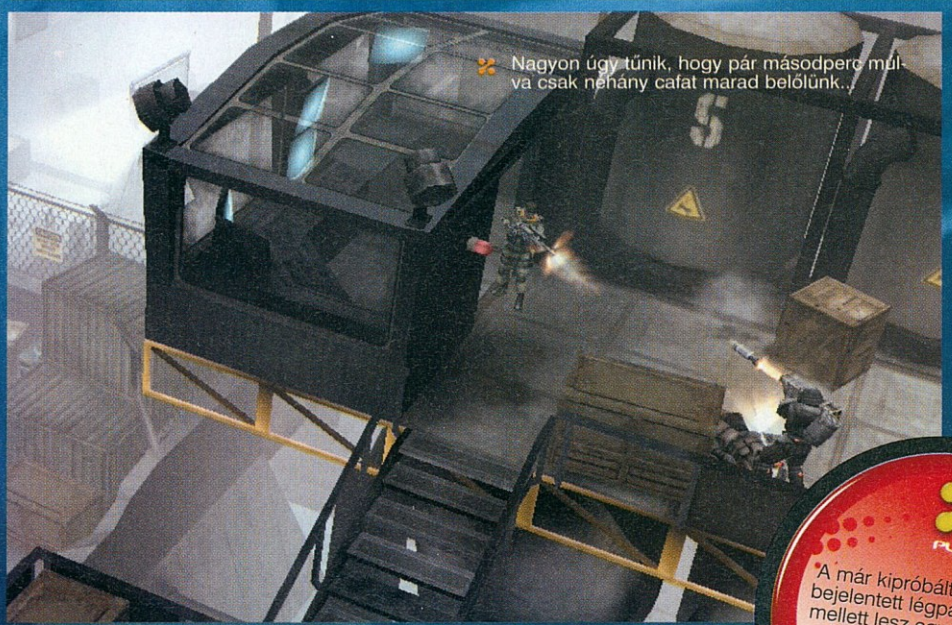
Néha nem járművek segítenek minket, hanem hús-vér társak (ők is – csakúgy mint főhősünk, Templar – ismerősek lehetnek az első Killzone-ból), ők alaphelyzetben próbálják utánozni a stílusunkat. Lopakodnak, ha mi is, előretörnek, ha ez a minta, és természetesen a mészárlásból is kiveszik a részüket. Azonban ennél jobban is segíthetnek minket: egy gombnyomással megállíthatjuk a játékot, és megadhatjuk neki, hogy hová álljanak, melyik fedezéket használják ki. Ha van a közelünkben valami használható berendezés (mondjuk egy idomtalan nagy gépágyú), akkor arra bökve azt használatba is veszik.

EGY MINDENKI ELLEN, MINDENKI EGY ELLEN

A Killzone Liberation legjobban hangzó vonása, hogy az egész játékot, mind a 16 pályát végigtolhatjuk egy barátunkkal wifi kapcsolat segítségével (tehát nem online). Sajnos, ez a lehetőség nem volt kipróbálható az általunk kapott verzióban, de biztosak vagyunk benne, hogy igen élvezetes lesz. Rengeteg pályán amúgy is van egy társunk, és a többi helyszínen is sokszor jól jött volna valaki, aki fedez minket utántöltés közben, vagy mondjuk aki egy füstgránáttal könnyíti meg elrejtőzésünket.

A kooperatív-mód mellett lesz standard „gyakj-le-mindenkit" stílusú multi is, mégpedig hat ember számára. Sajnos, úgy tűnik, hogy ez is csak wifis megoldás lesz, de legalább kárpótolhat mindenkit, hogy az E3-on kipróbált verzió alapján rendkívül jól lehet aljaskodni. Valaki fedezékbe húzódva lövöldözik egy mesterlövész puskával? Sutty, már repül is mögé is, elé is egy gránát. Valaki éppen rabolja ki az ellátmányos ládát? Huss, már száll is felé egy rakéta. A legjobb azonban kétségtelenül az, amikor sikerül megszereznünk a lángszórót – ilyenkor ugyanis mindenki azonnal ránk kezd el vadászni, és ugyan előbb-utóbb biztosan legyűrnek minket, addig rengeteg pontot

A KILLZONE LIBERATION MINDEN BIZONNYAL A SONY IDEI LEGJOBB PSP-JÁTÉKA LESZ.


Nagyon úgy tűnik, hogy pár másodperc múlva csak néhány cafat marad belőlünk..

hármas kombója meglehetősen erős hatással van minden játékosra!

KÖSD FEL A LIBERATIONT!

A Killzone Liberation nálunk november legelején kerül a boltokba – készüljetek, mert nagyon úgy tűnik, hogy ez lesz az év egyik (és csak azért nem a legjobb, mert a GTA Vice City Storiest is igencsak várjuk) legjobb akciójátéka! Technikailag a legmagasabb szinten van (erre külön nem tértünk ki, gondoltuk a képek és a DVD-n levő videók mindennél többet mondanak – egyedüli panaszunk talán az lehetne, hogy a hullák szinte azonnal eltűnnek, viszont minden más egyenesen tökéletes, nagyjából a maximum, amit ma a PSP-ből ki lehet hozni a legjobb programozók segítségével), egyedül hosszú órákra le fog kötni, és a multi is igen izgalmasnak ígérkezik.

PLAY!

"A már kipróbált tank és a bejelentett légpárnás hajó mellett lesz egy harmadik gép is - talán az intróban is látható jet-pack? Mi drukkolunk ennek a lehetőségnek!

szedhetünk össze. A multi tehát igen izgalmas, nagy kár, hogy online nem lehet tolni.
Még a game sharing opció is elérhető a játékban, ezzel apró pályarészleteket küldhetünk át barátainknak, hogy beleszeressenek a játékba és szaladjanak megvenni (legalábbis az én elméletem szerint ezért került bele ez az opció a játékba – nem mintha gond lenne ezzel).
Legalábbis akárkinek mutattam meg a játékot, az azonnal kikapta a kezemből a gépet – hiába, a gyönyörű grafika, a kézreálló irányítás és a viszonylag egyszerű játékmenet

KILLZONE LIBERATION

FULL AUTO 2 BATTLELINES

Az első Full Auto csak Xbox 360-on jelent meg, és mondhatjuk, különösebb sikert nem aratott – hiába, ez a közepes játékok sorsa egy új gép megjelenése körüli káoszban. A Sega azonban nem adta fel, és rengeteg extrával, újdonsággal felruházva a PS3 bemutatkozásánál ismét próbálkoznak – reméljük, ezúttal meggyőzőbb lesz az eredmény. Alapvetően a Full Auto egy rendkívül agresszív versenyjáték, ahol az autók a nitró mellett különféle fegyverekkel (gépágyútól az aknatelepítőig minden van) is fel vannak szerelve. Ez természetesen azzal is együtt jár, hogy a táj nagy részét lerombolhatjuk; egész háztömböket lehet összedönteni, az üveggel borított irodaházakon minden gond nélkül keresztülszáguldhatunk, az elénk tornyosuló akadályokat pedig egyszerűen elrobbanthatjuk az útból. Ha valami mégsem úgy jönne össze, mint terveztük (egy jó erős betonoszlop például nem omlik össze olyan könnyen, mint egy közlekedési lámpa), akkor kerül a képbe az unwreck funkció, vagyis egy Prince of Persia-féle idővisszatekerés. A PS3-as változat egy teljesen új várossal (Meridian City, benne hat teljesen eltérő hangulatú városnegyeddel), 25 autóval (legalábbis ha az autó szót a lehető legszélesebb értelemben vesszük: többek között egy tankot is vezethetünk) és rengeteg online lehetőséggel lesz felruházva. A sima netes versenyek mellett (ilyenkor nincs unwreck!) lesznek Destruction Derbyt idéző arénacsaták és bombacipelős csapat-összecsapások is.

PLAY!

Az első, Xbox 360-as rész legnagyobb hibája a lassúsága, sűrű szaggatása volt - szerencsére ezt sikerült kiküszöbölni a folytatásra, így a Full Auto 2 villámgyors lesz.

Fekete sportautó megkímélt állapotban eladó

PLAY!
KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ PSEUDO
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

új gép, új világok?

Lepellerántó rovatunk legújabb része ismételten kellemes információkkal jelentkezik, köpenyes ügynökeink világszerte dolgoznak azon, hogy minél forróbb, minél újabb híreszteléseket olvashassatok ezeken az oldalakon. És ahogy mindig: minden úgy lesz, ahogy írtuk, de garanciát nem vállalunk!

hírmorzsák

A MEGTALÁLT BOLYGÓ

A Capcom nem sok játékot tud megtartani egy konzolon, legutóbb a csodaszép akciójátékukról, a **Lost Planet**ről terjedt el, hogy 2007-ben PS3-ra is megjelenik.

ÖT A SCI-FI IGAZSÁG

Régen – a remek PSP-s indulócím óta – nem hallottunk a **WipEout**-sorozatról – pedig a liverpooli fejlesztők dolgoznak rajta. A TGS-en meglátjátok…

GANGSTÁK *mindenhol*

A Grand Theft Auto 4 jövő októberi megjelenésére ugyan még rengeteget kell várni, de talán minden szobagengszter kellemesen el lesz a THQ Saint's Row című alkotásával, amely a pletykák szerint még idén megjelenik PS3-ra is. Autólopás, hatalmas város, öltöztethető-tetoválható karakterek, online multiplayer – és mindez gyönyörű grafikával…

ÚJ *gép!*

Egyre több felől érkeznek a hírek, miszerint a Sony a közeljövőben (a legtöbben 2007 tavaszát említik) egy új kialakítású PSP-vel jelentkezik. A gép tudása, gombkiosztása nem változna, egy többet bíró akkumulátorról és memóriakártya helyett beépített merevlemezről szólnak a Sony által tagadott jelentések (amíg hivatalosan be nem jelentik, mindenképpen tagadni fogják, ennek nincs nagy jelentősége).

SOKKOT *kaptál?*

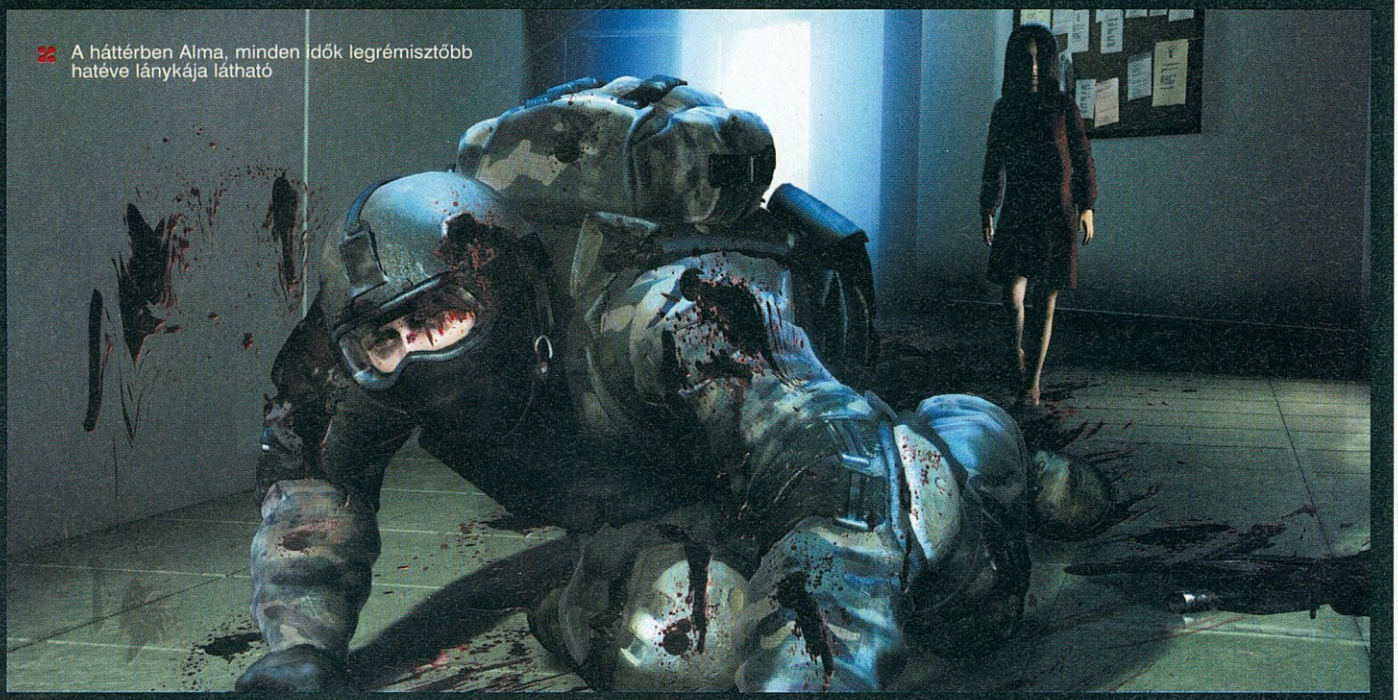
Az Xbox 360 egyik legígéretesebb játéka a Bioshock, egy különleges környezetben (egy '70-es években épült tenger alatti bázis) játszódó, belső nézetből játszható RPG. Csodás grafika, szabad játékmenet, millió irányba fejleszthető karakter, okos ellenfelek. És hogy ezt miért is említjük itt? Hát mert a Games Convention alkalmával állítólag egy fejlesztő elszólta magát, és közölte, hogy PS3-ra is jön a játék. Úgy legyen!

BACK *in Black*

A Burnout 5 bejelentésekor (azon túl, hogy lesz, nem sokat tudni róla) egy weboldal meginterjúvolta Alex Wardot, a Criterion főnökét, aki megannyi más érdekes dolog mellett közölte, hogy a Blackért felelős csapat jelenleg Ameriában dolgozik egy be nem jelentett játékon. Azt mondjuk, nem értjük, miért kell ehhez átmenni az óceán másik végére, de abban biztosak vagyunk, hogy jövőre lesz Black 2…

F.E.A.R.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON



A háttérben Alma, minden idők legrémisztőbb hatéve lánykája látható

Bár már május óta tudjuk, hogy a régóta várt, új generációs PlayStation már idén novemberben elérhető lesz Európában – és ezzel együtt nálunk – is, a nyitócímek tekintetében még mindig csak sötétben tapogatódzunk. Ugyan a fejlesztők és kiadók sorra fedik fel fantasztikusnak ígérkező PS3-as játékaikat, ezek a nagy nevek – Heavenly Sword, Half Life 2, Army of Two, Unreal Tournament 2007 – biztosan nem érkeznek meg 2007 tavasza előtt. Mivel fognak akkor azon szerencsések játszani, akik már a karácsonyfa alatt egy PlayStation 3-ra lelnek? Nos, a F. E .A. R. már biztosan ott lesz a lehetőségeik között, sőt, a nyitókínálat egyik legerősebb darabja lehet, tekintve, hogy a program PC-s verziója sok helyen elnyerte a 2005 legjobb akciójátéka megtisztelő címet.

A F.E.A.R. RENDELKEZIK MINDEN IDŐK LEGJOBB HARCI MESTERSÉGES INTELLIGENCIÁJÁVAL, ÍGY A KÜZDELMEK RENDKÍVÜL IZGALMASAK!

DICSŐ ELŐDÖK

A díjeső persze nem véletlen, ha kicsit jobban szemügyre vesszük a Monolith fejlesztőcsapatát. Bár a jenki fiúk eddig csaknem kizárólag PC platformon tevékenykedtek, ott majdnem hogy az egyetlen olyan brigádnak tekinthetők, akik az évek során folyamatosan magas minőséget tudtak produkálni a végletekig telített

Bár az ellenfelek általában emberek, néha robotokkal is végezhetünk

A PC-s verzióhoz most érkezik Point of Extraction címmel az első kiegészítő, mely tulajdonképpen csak új pályákat hoz magával. Talán valamikor ez PS3-on is letölthető lesz...

Lakberendezőként azt hiszem nem lennénk túl sikeresek

FPS piacon. A fiúk a vértől tocsogó Blood szériával alapozták meg hírnevüket, majd olyan klasszikusokat tettek le az asztalra, mint a félelmetes Aliens vs Predator 1-2, vagy a szintén fantasztikus, James Bond hangulatú NoOne Lives Forever széria – ennek első részét PS2-n is élvezhettük (illetve nem élvezhettük, mert a portolást végző csapat katasztrofális munkát végzett). Ilyen előzmények után nem csoda, hogy a F. E. A. R. a tavalyi E3-as hivatalos bemutatkozása óta folyamatosan reflektorfényben volt, 2005 novemberi megjelenésével mégsem okozott semmiféle csalódást: a játék minden tekintetben beváltotta a hozzá fűzött reményeket, és számtalan díjat söpört be magának. A kiadók szerencsére egyre inkább felismerik a PlayStation 3-ban rejlő lehetőségeket, így 2004 legjobb PC-s akciójátéka, a Half-Life 2 mellett megkapjuk 2005. legjobbját is új, fekete kedvencünkre.

FÉLELEM ÉS RESZKETÉS A PS3-ON

A játék címe F. E. A. R., a mozaikszó kezdőbetűit olvasva (First Encounter Assault Recon – különleges, paranormális tevékenységekre specializálódott elit osztag) az angol félelem szót kapjuk meg – egyáltalán nem véletlenül. A F. E. A. R. tulajdonképpen egy erős történettel rendelkező horror-FPS. A fent említett elit osztag tagjaként minket küldenek ki azokra a helyekre, ahonnan már a S.W.A.T és a hadsereg is sikítófrászban menekül el. Hogy mik lehetnek ezek a szituációk, azt a fordulatokban bővelkedő sztori érdekében inkább most nem fedjük fel, de lesz itt sok minden, amit az X-Akták sorozatban láthattunk kezdve a génmanipulációtól a gaz óriásvállalatok háttérben történő kavarásán át a megmagyarázhatatlan hallucinációkig minden. A történetet próbálták igen erősen beleágyazni az akciódús játékmenetbe, de ezt sajnos nem számtalan frappáns átvezetővel valósítják meg, hanem jórészt különböző konzolokat, leveleket, e-maileket olvasgatva rakosgathatjuk össze a fő sztori mögött húzódó kidolgozott háttérvilágot. Kétségbe vonható, hogy ez vajon jó ötlet volt-e a fejlesztők részéről, révén a legnagyobb akciózások és gránátdobálások közben nem biztos, hogy mindig lesz kedvünk elolvasni az épp megtalált történetdarabka következő részét, de legalább még jobban ösztönzi játékost a többszöri újrajátszásra.

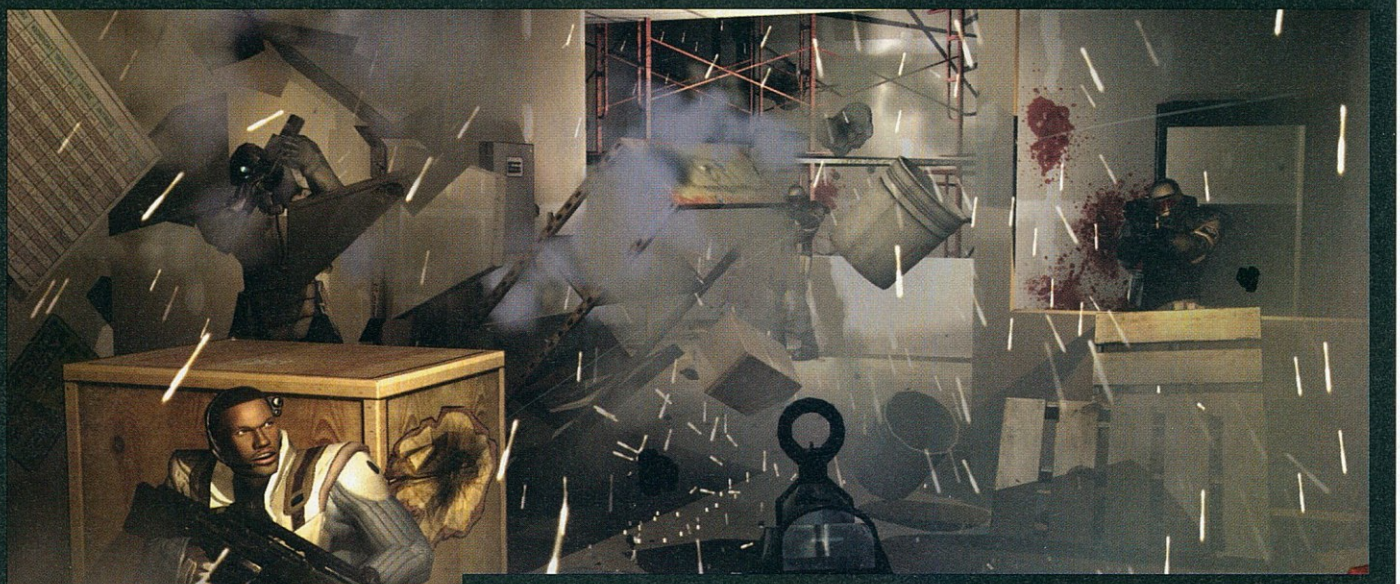
IDŐLASSÍTÁS SAJÁT NÉZETBŐL

Kidolgozott háttér ide, horror elemek oda, a F. E. A. R. mégiscsak kőkemény, klasszikus akciójáték. Egy speciális alakulat szótlan tagját alakítjuk első személyű nézetből, aki különböző felturbózott katonák és egyéb lények ellen veszi fel a küzdelmet szokásosnak mondható fegyverarzenállal. Bár golyóontóink semmilyen soha eddig nem

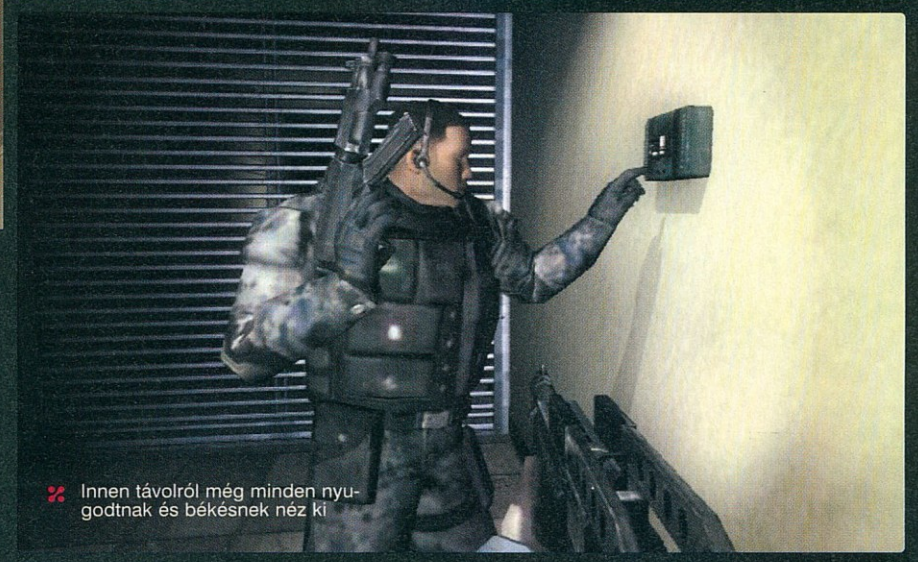
COMBAT

FEAR BARÁTOK ELLEN

Érdekes módon már a játék PC-s verziója is igen kiforrott többjátékos-móddal rendelkezett: még az időlassítás motívumot is mesterien sikerült átültetnie a Monolith-nak a multiplayer- módba. Bár egyelőre csak az biztos, hogy a PlayStation 3 verzióban is teljes körű interneten keresztüli többjátékos opció lesz, az nem tisztázott, vajon megkapjuk-e az összes játékmódot, pályát és egyéb extrát a programhoz. Az mindenesetre biztos, hogy ezek hiánya hatalmas csalódást okozna...



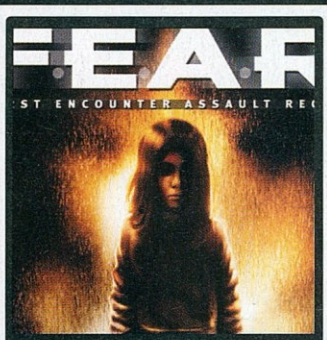
A mesterséges intelligencia nem csak a harcban, de a bújócskázásban is jó



Innen távolról még minden nyugodtnak és békésnek néz ki

látott specialitással nem rendelkeznek, messzemenőkig kidolgozottak, realisztikusak és elég változatosnak mondhatók. Ami igazán feldobja a játékot, az a gránátok használata, illetve a mostanában oly közkedvelt időlassítás bevezetése. Energiánkat feltöltve szótlan katonánk fantasztikus reflexekre és sebességre tesz szert, melynek köszönhetően néhány másodpercen keresztül hihetetlenül látványos módon belassul körülöttünk a világ, mi pedig halomra lőhetjük a csapatokban ránk támadó bakákat. A bullet-time effektus mellett megfelelő közelségbe jutva két különleges rúgástípust is bevihetünk ellenfeleinknek, siker esetén soha többet nem kell velük többet bajlódnunk.

Mindezen lehetőségek elszórtan ugyan, de megtalálhatók voltak más akciójátékokban is, ami viszont tényleg soha nem látott módon izgalmassá teszi a harcot, az a fantasztikus mesterséges intelligencia. A PC-s verzió végigjátszása után bátran állíthatjuk, az ellenséges katonák tényleg csaknem olyan jól gondolkodnak és taktikáznak, mint maga a játékos. Fedezékbe vonulnak, segítik egymást és minden lehetséges fegyvert tökéletesen kihasználnak, ráadásul mindezeket hozzánk tökéletesen alkalmazkodó módon teszik.



EXKLUZÍV TARTALOM

Ahogy a multiplatform fejlesztéseknél egyre inkább divatba jön, a F. E. A. R. esetében is eltérő extrákkal gazdagodnak az Xbox 360 verziónak bizalmat szavazók, illetve a PlayStation 3 változat megvásárlói. Mindkét átirat egy csak rá jellemző speciális – és állítólag igen látványos – egyjátékos szinttel, egy exkluzív fegyverrel (állítólag mi egy különlegesen erős golyószórót kapunk) és egy multiplayerben használható plusz karakterrel bővülve látja meg a napvilágot.

A mesterséges intelligencia nem agyonscriptelt, kiszámítható algoritmusokból áll, hanem tényleg úgy érezzük, ellenfeleink gondolkodnak, és ennek hatására gyakorlatilag nem is lesz két ugyanolyan harcunk. Mindezeknek az apróságoknak és a mesterien adagolt horrorelemeknek és adrenalin-bombáknak köszönhetően – néha suttogásokat hallunk, árnyékokat látunk, furcsa hallucinációk törnek ránk - a F. E. A. R.-ben megtapasztalt játékmenet nem hasonlítható egyetlen másik játékéhoz sem.

Mindezekre a pontot a fantasztikus audiovizualitás teszi fel. A grafikáért a Monolith saját fejlesztésű motorja felelős, és bár a textúrák részletessége és a poligonszám valamelyest el-

A F.E.A.R.-NÉL VANNAK VÁLTOZATOSABB FPS-EK, DE MESTERSÉGES INTELLIGENCIA TEKINTETÉBEN FELÜLMÚLHATATLAN!

marad a jelenleg fejlesztés alatt álló PS3-as akciójátékok, vagy a másik átültetés alatt álló PC-s zászlóhajótól, a Half Life 2-étől, így is pazar látványra számíthatunk. A környezeti tár-

Ha ezt túléljük, alaposan beöltözhetünk, az asztalon ott figyel a páncél

gyak teljes egészében rombolhatók, azokra a fizikai törvények tökéletesen érvényesek: minden és mindenki úgy fog a golyózáporok hatására viselkedni, repkedni, ahogy azt a való életben is elvárnánk. Audió tekintetében viszont valóban egy árva panaszszavunk sem lehet: a zene tökéletesen alkalmazkodik az akciózáshoz és a pelenkapiszkításhoz is tökéletes aláfestést kapunk. A katonák hangjai, a környezeti zajok, suttogások is mind tökéletesen illenek a F. E. A. R. egyedi, elborult atmoszférájához, és nagyban hozzájárulnak a játék nagybetűs hangulathoz.

PS3-ON A LEGJOBB?

Révén szerkesztőségünk tagjai valamennyi platformon godzilláskodnak, a többség már végigjátszotta PC-n a játékot tavaly novemberben. A legtöbb akciójátékot egy vigigvitel után behajítjuk a gardróbba, de a F. E. A. R.-ben a játékélmény kö-

PLAY!

A mesterséges intelligencia mellett a F.E.A.R. a szinte tökéletesen realisztikus fizikájára is büszke lehet, ezt sem sok játék képes felülmúlni.

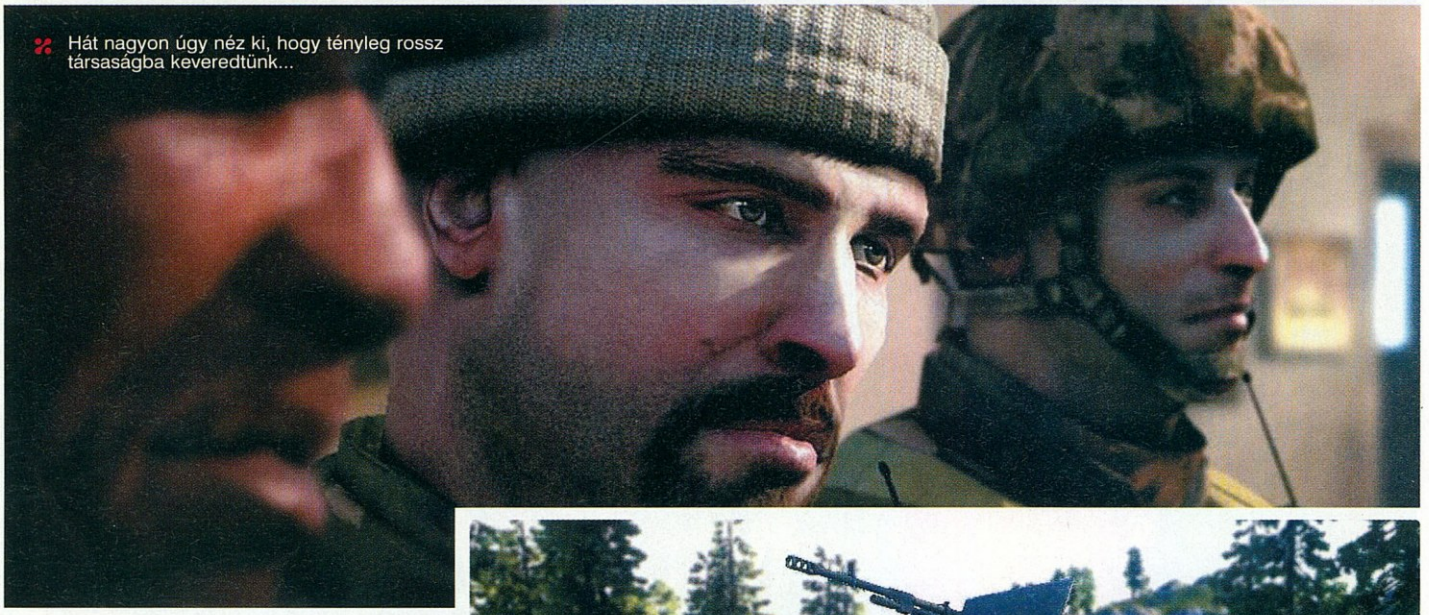
szönhetően a korszakalkotó mesterséges intelligenciának és a horroros hangulatnak tényleg annyira intenzív és lehengerlő volt, hogy alig várjuk a PlayStation 3-ra felturbózott verziót. A portolást végző Day 1 Studios csapata ugyan még nem tett le semmi maradandót az asztalra, programozói számos nagy név létrejöttében segédkeztek, valamint biztató jel az is, hogy nem kisebb kiadó, mint a LucasArts szerződött le velük további következő generációs játékok készítésére. Ilyen háttérrel okkal bízhatunk benne, hogy a F. E. A. R. portolását is első osztályú módon hajtják végre: a PS3 Cell processzorának elvileg lazán kéne vinnie ezt a látványt a hátán.

Ha az irányítást is kellő precizitással átírják kontrollerre – mi titokban reménykedünk benne, hogy az irányító mozgás/döntésérzékelőjét is ügyesen kihasználja majd a program –, akkor egy szemernyi kétségünk sem maradhat arról, hogy a F. E. A. R. valóban a novemberi PlayStation 3 nyitókínálat egyik, ha nem a legjobb tagja lesz akciójáték kategóriában.

PLAY!

KIADÓ VIVENDI
FEJLESZTŐ DAY 1
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

BATTLEFIELD: BAD COMPANY



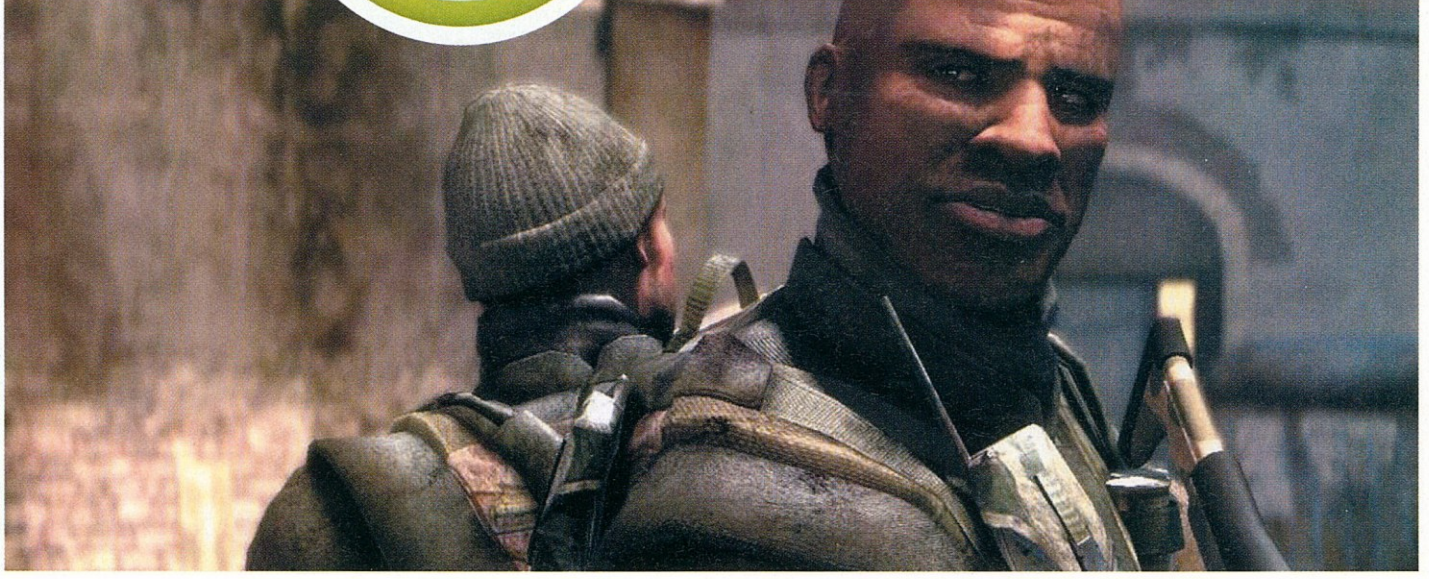
Hát nagyon úgy néz ki, hogy tényleg rossz társaságba keveredtünk...

Az EA egyik legsikeresebb sorozatává nőtte ki magát a Battlefield – igaz, főként a PC-s piacot tudták meghódítani, hiszen a széria központi eleme a hatalmas szabadságot nyújtó online mód. A fejlesztők most ezen megpróbálnak változtatni, és noha természetesen a Bad Companyban is benne lesz a klasszikus multi (ahogy megszoktuk:bázisfoglalások, tengernyi jármű és fegyver, eltérő, folyamatosan fejlődő karakterkasztok), a hangsúly ezúttal az egyjátékos-módra terelődött át. Természetesen egy háborús FPS-t kapunk, melynek a különlegessége a kiadó szerint az egyedi hangulat lesz, szerintünk meg a mindenre kiterjedő hatással bíró

Noha a sztorin lesz a hangsúly, természetesen minden járművet kipróbálhatunk

PLAY!

A fejlesztők PC-n is dolgoznak, mégpedig egy klasszikus multiplayer-központú Battlefielden. Ez 2142-ben játszódik, és ennek köszönhetően tele van lézerrel...



fizika. Lássuk először az ő adujukat: tényleg rossz társaságba keveredtünk, egy háborúból dezertált osztagban vagyunk, akik hatalmas kincsre, illetve némi bosszúállásra hajtanak. Lesznek itt macsó karakterek, viccesnek szánt beszólások, sztereotíp figurák – nagyjából minden, amit a Sivatagi Cápák című film nyújtott. Mi azonban sokkal jobban örülünk ennél a svéd fejlesztők új motorjának, a Frostbite-nak. Ez egyrészt gyönyörű látványt biztosít, másrészt meg lehetővé teszi a tereptárgyak 90%-ának lerombolását. Átlőhetünk a falakon, terepjáróval ledönthetjük a kerítéseket, egy tankkal pedig a földig rombolhatunk egész városokat. De nem csak a pusztítást segíti a fizika – ha például a közelünkben robban fel egy gránát, annak ereje elrepít minket (ha ugyan meg nem öl).

PLAY!

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ DIGITAL ILLUSIONS
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007

ACE COMBAT X: SKIES OF DECEPTION

Mióta az E3 egyik csendes pihenőtermében lövöldöztünk egy jót az első PSP-s Ace Combattal, azóta próbálunk róla minél több dolgot kideríteni – ott ugyanis csak az derült ki, hogy rengeteg gép lesz benne, és igen élvezetes multiban egymásra vadászni. Utóbbira egyébként nagy figyelem hárul a fejlesztésnél, hat játékmódot kapunk (a bázisvédelemtől a kísérgetésig), bár azt kicsit sajnáljuk, hogy a küzdelmekben csak négyen vehetnek részt… Emellett lesznek kooperatív pályák, melyeken egy társunkkal küzdhetünk meg az egyre nagyobb hullámokban érkező ellenfelekkel.

Az egyjátékos-módban szokás szerint két kitalált ország (egyébként az AC 2-3 világában járunk) kap hajba, mi a békés Aurelia egyik elit osztagának, a Griffeknek a parancsnokát alakítjuk, ellenfeleink pedig a Leasath birodalom ászai lesznek. A támadás visszaverésén és egy bosszúhadjárat lerendezésén túl fő feladatunk egy borzalmas tűzerővel rendelkező repülő erőd megsemmisítése lesz. A grafika nagyon szép, az irányítás is teljesen jól működik (erről első kézből szereztünk tapasztalatokat az E3 során, mikor multiban lefőztünk egy angol kollégát), ráadásul az újabb és újabb képeken egyre több repülőgéptípus – kitaláltak és létezőek egyaránt – tűnik fel, úgy néz ki, bőven 20 felett lesz a vezethető járgányok száma. Megjelenés október elején!

PLAY!

KIADÓ NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ TEAM ACES
KONZOL PSP
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

SONIC THE HEDGEHOG

RIVALS

Ha már PlayStation, akkor a PSP-t sem érdemes kihagyni a buliból, így gondolták ezt a Segánál is, így hamarosan kézbe vehetjük Sonic Rivalst. Vagy inkább ne? Hááát... Nos, a Rivals 2,5D-s megközelítést használ, ami egyébként nem új a sorozatban. A pályát a játék klasszikus 2D módon mozgatja, scrollozza, viszont a karaktereknek és a pálya egyes elemei 3D-sek. Igazi elcseszett egy kombináció ez, bár zseniális ötletekkel nyilván fel lehetne dobni. Itt azonban szó nincs erről: wifin keresztük versenyezhetünk a barátainkkal, vagy a géppel, a cél természetesen, hogy előbb teljesítsük az adott pályát, akadályostul, főellenfelestül – ehhez különféle power-upokat adagol a program, szerencsénktől vagy a teljesítményünktől függően. A választható karakterek: Sonic, Knuckles, Shadow és az újfiú titán, Silver. A játék grafikájára nem lehet panasz, ugyanakkor a játékélmény eddig még senkit nem nyúgözött le, a Play! kommandója is szomorúan hagyta háta mögött az E3-on azt a PSP-t, ahol a Rivalst ki lehetett próbálni.

Ki ne ismerné Sonic-ot, a világ leghíresebb gyorstalpaló sündisznóját? Ő a megadrive-os időktől kezdve valóságos legenda, a játékfigurák panteonjának oszlopos tagja. Sokan már azt hitték, hogy örökre szögre akasztotta lábbelijét, és legfeljebb már csak egy-egy barátságos öregfiúk versenyen tűnik fel, vagy szaladgál ímmel-ámmal négy plusz kilóval valamelyik külvárosi futóedzésen. De súlyosan tévedtünk: Sonic titokban edzett, és most több platformon is visszatér.

A MÚLT

Egy időben kifejezetten aggódtunk a Segáért. Talán kissé érzelgősnek tűnik, de a MegaDrive egy olyan gép volt, aminek lelke volt, ehhez természetesen a játékok is nagyban hozzájárultak. Ha MegaDrive-od volt, akkor szinte biztos, hogy imádtad Sonic-ot és utáltad Mariot, de legalább is fel nem bírtad fogni ésszel, hogy mit lehet szeretni a köpcös vízvezeték-szerelőn. Az első változatot 1991-ben adta ki a Sega, és talán a Mega CD-s mutációval, vagy a Sonic 2-vel volt a csúcson a sorozat. Később átköltözött számtalan platformra, a kétdimenziós grafikát felváltotta a 3D-s környezet, de valahogy közben a játékélmény is fokozatosan veszített a varázsából. A Sega becsukta a konzolgyártó részlegét, egy korszak örökre lezárult. Megkapaszkodtak azonban mint szoftverfejlesztők, és mi sem természetesebb, hogy miután rendezték soraikat, Sonic-ot is újra talpra és hadrendbe állították. Pontosan 15 évvel azután, hogy szeretnivaló kis figurájuk megtette az első szélsebes lépéseket a gonosz ellen küzdve, a sorozat újraéled a megannyi tévút (Shadow, Riders, Heroes) után. A Sega teljes pályás letámadásba kezdett: Sonic hasít majd az összes nex-gen kon-

Sonic még szerek nélkül is gyorsabb, mint Ben Johnson

zolon, a PSP-n, de még egy teljes retro csomag is landol majd a boltok polcain.

SONIC THE HEDGEHOG

A klasszikus név: Sonic, a sündisznó. Ki gondolta volna, hogy ilyen keresztelővel bármilyen játék is tarolni fog majd? (Mentségükre legyen mondva, a Süsü, a sárkánynak is sikerült.) A készítők a hasonló tudású next-gen konzolokra fejlesztett változatot újra az eredeti néven hozzák ki, csak így egyszerűen: Sonic, a sündisznó. Ezzel egyben némileg arra is utalnak, a korábbi gyenge próbálkozások után a sorozat végre visszatér a gyökerekhez, ami remélhetőleg újból a figyelem középpontjába helyezi Sonic-ot. Mire számíthatnak a készítők? Az biztos, hogy eddig 40 millió eladott példány áll mögöttük, illetve, hogy most végre olyan effekteket vethetnek be az új hardverekre támaszkodva, amelyekről annak idején, a megadrive-os korszakban talán még csak álmodni sem álmodtak. A sztori végigköveti hősünk románcát az elbűvölő szépségű Elise hercegnővel (származását tekintve teljesen földi születésű hölgy – hmm, Sonic valóban felnőtt!), akitől a sorozatból már jól ismert gonosz, Dr. Eggman (avagy Dr. Robotnik, részről részre, és régióról régióra változik, hogy az öreget miként hívjuk) igyekszik galád módon elvenni hasznos varázstárgyait, keseríti meg a királyság életét. A hangulatos, néhol kissé naiv, megmosolyogtató, de azért alapjában véve kedves mese lényeges történéseiről immár elképesztő minőségű CG animációk formájában értesülünk majd.

PLAY! Sonic Mega Collection néven nemrég jelent meg Amerikában PS2-re egy Sonic-gyűjtemény, 16 régi klasszikussal, melyek közül néhány csak Japánban jelent meg.

A pályákon a tennivalóink hasonlóak, mint eddig: sokat kell futni, ugrálni, pörögni ellenféltől-ellenfélig, valamint törekedni kell követni a nyaktörő sebességet és a kamera vad száguldozását. A lázas rohangálás közepette ez alkalommal lehetőségünk lesz beszélni a városiakkal, akiktől extra küldetéseket kaphatunk, játszhatunk mini-játékokban, gyűjthetünk különféle power-upokat és új mozdulatokat. Ahogy azt már megszokhattuk, a korábbi részekben Sonic most sincs egyedül: antihősként feltűnik a nemrég (borzalmas) játékot kapott színen Shadow, valamint egy teljesen új karakter Silver néven. Az ő különlegessége, hogy képes levitálni és tárgyakat mozgatni a távolból.

ÚJRA A CSÚCSRA?

A játékból származó videók (iránya DVD!), továbbá az E3-as bemutató alapján azt kell mondanunk, hogy a segások nagyon összekapták magukat és, hogy jó esély van arra, hogy Sonic legújabb kalandjai élvezetes szórakozást ígérnek majd. Az biztos, hogy a játékban gyönyörű, változatos, varázslatos helyszínekkel találkozhatunk, az akciót eddig nem látott, rendkívül látványos effeket kísérik majd, illetve hogy a zenék is a régi Sonic-hangulatot árasztják (a kedves kis fülbemászó dallamoktól a keményebb rock számokig). Ha sikerült nekik kellő változatosságot csempészni a játékmenetbe (lássuk be 2006-ban az ugrok-nekimegyek-ugrok stílus már nem fog ütni), akkor méltóképpen ünnepelhetik, ünnepelhetjük majd Sonic 15. születésnapját.

SONIC: KÉS ALATT 1992-2006

Elég egy pillantást vetnünk a kis sündisznó első fellépéseire még a '90-es évekből. Akkor még alacsony volt, kis pocakkal, rövid lábakkal, igaz, már akkor is megnyerően mosolygott, igazi celebhez méltóan. Aztán jött a '90-es éve vége, és Sonic ledolgozta kis feleslegét, tökéletesen fésült sörényt csináltatott, és a mosolya is kicsit csábosabb lett. Persze ezzel sem érte be: 2006-ra megnyújtotta a lábait, és variált a tüskéivel is, de mi ezt már nem tudjuk követni. Hiába, a showbusiness nehéz szakma: vagy megújulsz, vagy eltűnsz.

PLAY!

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ SONIC TEAM
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

BULLY

Az eddig Bully néven ismert, ám fejlesztői által nagy titokban tartott játék már évekkel megjelenése előtt sok balhét kavart – pedig, mint most kiderült, erre egyáltalán nem szolgált rá. Bár bejelentésekor úgy tűnt, hogy ez egy erőszakos akciójáték lesz, melyet egy iskolában helyezett el a Rockstar, most mindenki rájöhetett, hogy ehelyett egy vidám, sokkal inkább a mókákra, az ismerkedésre és a – nagy levegő, meglepetés következik! – tanulásra koncentráló programot kapunk.

Innen távolról még minden nyugodtnak és békésnek néz ki

AZ ÉLET ISKOLÁJA

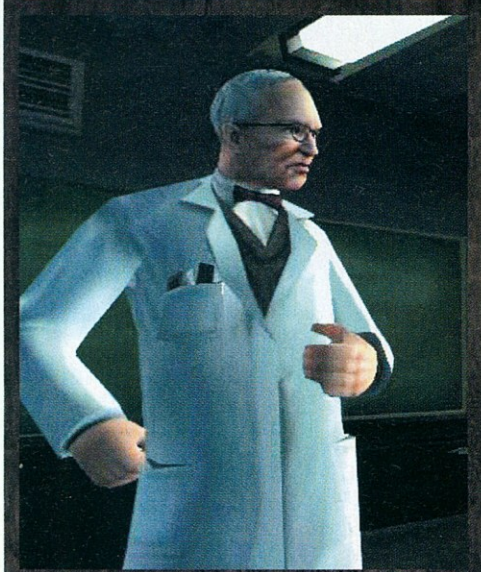
Hősünk a szeplős Jimmy lesz, akit szülei ősszel az intróban beadnak az elit Bullworth akadémiára – legközelebb csak nyáron hagyhatjuk el a sulit, illetve annak szűk környékét. Az addig hátralevő időt úgy kell eltöltenünk, hogy Jimmy a lehető legjobban érezze magát – ám természetesen azt sem engedhetjük meg magunknak, hogy megbukjunk, netán valami komolyabb bűnért a rendőrségre szállítsanak bennünket.

A játékmenet nagy vonalakban tényleg a GTA-t idézi: a jobb felső sarokban minitérkép figyel, a felvehető küldetéseket színes karikák jelzik, és itt is arra koncentrálunk, amire jólesik – a tanulástól a verekedésen át a csajozásig minden belefér. Ha éppen nincs kedvünk a sztorit előrevivő küldetésekhez, végrehajthatjuk a másodlagos feladatokat, kószálhatunk az akadémiát körülvevő hatalmas parkban, felderíthetjük a kollégiumot a padlástól a pincéig, vagy éppen betörhetünk a kémia-szertárba. Vagy, ha éppen ahhoz van kedvünk, kilóghatunk a közeli kisvárosba, felderíteni a boltokat, a kocsmákat és egyéb érdekes helyeket.

Eleinte tényleg csak szökni tudunk, de ahogy egyre több időt töltünk el az ódon épület falai között, egyre több vizsgát abszolválunk sikerrel, úgy lesznek egyre engedékenyebbek a pedellusok, és úgy nyílnak meg előttünk legális úton is a kisváros különböző negyedei, boltjai.

TANULNI, TANULNI, TANULNI!

Mint arról szót ejtettem, a tanulás is fontos lesz a játékban. Minden nap két tanórán kell átjutnunk, méghozzá természetesen az előre jelzett időpontban – egy délelőtt, egy pedig délután lesz. Mivel egy Rockstar játékról van szó, természetes, hogy itt is teljes szabadságot élvezünk, így akár lógni is lehet. Ha azonban fél óra után sem érkezünk meg (ennyi úgy látszik még egy ilyen elit helyen is elnézhető), elkezd minket keresni minden helyi erő. Persze az ügyes játékosnak megvannak a búvóhelyei, és nem találják meg – de még így sem biztos,



Bemutatjuk Jimmy Hopkinst, minden idők legbarátságosabb Rockstar-játékhősét

hogy érdemes a lógásra koncentrálni. Ha sokszor lógunk egy adott tanár óráiról, akkor az bizony meglehetősen be fog rágni ránk. Ez egyrészt azt jelenti, hogy amennyiben mégis tiszteletünket tesszük egy óráján, sokkal nehezebb lesz a dolgunk, mint máskülönben. Másrészt viszont amennyiben elkapnak minket, bizony büntetést kapunk: mehetünk a konyhába mosogatni, vagy mondjuk a kertbe fűvet nyírni. Ezek a cselekedetek minijátékok képében jelennek meg, ám ezek direk és készakarva unalmasak lesznek; nehogy már a játékos élvezze, ha karakterének rossz!

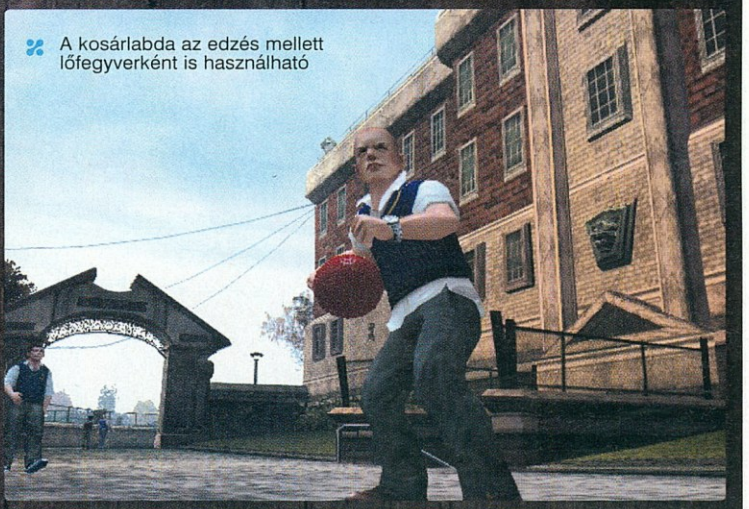
A tanórák is hasonló módon, azaz minijátékok teljesítése nyomán lesznek letudhatók. A végleges listát még nem tudni, de a következő tantárgyak biztosan a játék részei lesznek: matematika, irodalom, rajz, kémia, torna és fotográfia. Az egyes tantárgyak különböző, és az év során (a tananyag nehezedését mutatva) kicsit fejlődő, bonyolódó minijátékok jellemzik, kémiából például a képernyőn felvillanó gombokat kell villámgyorsan beütnünk, rajzból egy ceruzával kell utat rajzolnunk egy papírlapra, tornaórán pedig a bősz gombnyomkodáson lesz a hangsúly. Minden tárgyból öt támazáró vizsgát kell tennünk az év során, és ezek teljesítésével új képességekre is szert tehetünk. Az irodalomban kiművelt Jimmy például sokkal könnyebben magyarázza ki magát a tanárok előtt, a tornában jó Jimmy a verekedések során kerül előnybe, a rajzot kultiváló Jimmy pedig a lányoknál lesz esélyes befutó.

Apropó lányok, ilyen téren a Canus Canem Edit szinte a Sims babérjaira tör, hiszen a gyengébbik nem tagjaival tudunk majd beszélgetni, vehetünk nekik ajándékokat (a virágcsokortól a csokin át az ékszerig mindent), és ha minden klappol, egy romantikus csókkal még

CANUS CANEM EDIT!?

MEGŐRÜLT A ROCKSTAR?

Szerencsétlen CCE sorsa igencsak göröngyös volt: bejelentése után nem sokkal ráugrott a bulvármédia („Grand Theft Auto, csak gyerekekkel, gonosz Rockstar!"), ezt a politikusok követték („Gyermekeink védelmében be kell tiltani ezt a játékot!"), ráadásul a fejlesztés sem ment zökkenőmentesen. A játékot már jó egy éve senki nem látta, amikor a Rockstar pár napja úgy döntött, hogy megindítják az információk és képek áradatát. Azt azonban a mai napig nem értjük, hogy Európában miért változtatták meg a Bully címet – és ha ez már bekövetkezett, miért pont erre. A Canus Canem Edit – a játékban szereplő egyetem jelmondata, magyarul talán az „ember embernek farkasa" mondással lehetne legjobban megközelíteni – jó eséllyel az első latin című játék, mióta a Sony konzolokkal foglalkozik; viszont az biztos, hogy ezt a játékot nem fogjuk neve alapján másokkal összekeverni...



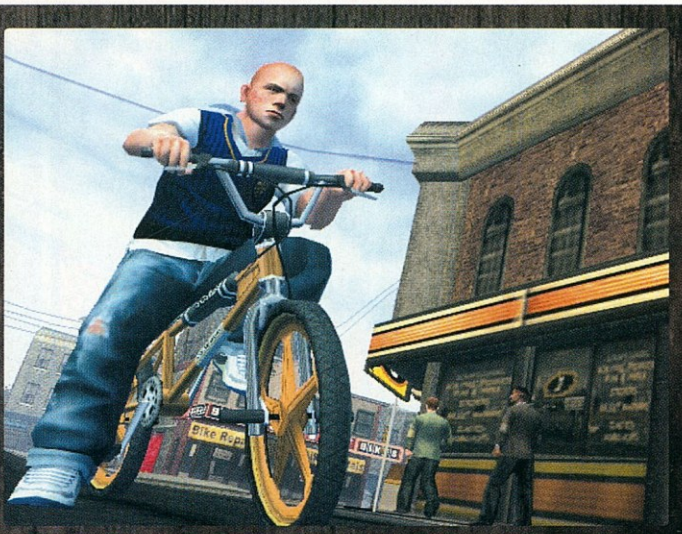
A kosárlabda az edzés mellett lőfegyverként is használható

Vajon valami tréfára készül, vagy erőt vett rajta a depresszió?

BULLWORTH ACADEMY

BULLY

Jobban járunk, ha azonnalteljesítjük az edző kéréseit, különben büntetőfeladatokat kapunk



meg is próbálhatjuk őket állandó barátnénak befűzni. Ennek meg is lesz az eredménye, a leánytól függően féltékeny exek, vagy barátságossá váló haverok képében.

A JÁTÉK KÖRÜL KAVART ÓRIÁSI BALHÉ NYOMÁN MINDENKI AZT HITTE, HOGY EZ EGY ERŐSZAKOS JÁTÉK LESZ - PEDIG ABSZOLÚT NEM EZ A HELYZET!

Még az sem mindegy, hogy a menzán melyik társasághoz ülünk le

KLIKKESEDÉS

A suliba járó több száz diák (mindegyik saját névvel, teljesítménnyel) öt csoportba van osztva. A menőknek a ruha a fontos, a klassz cuccok, no meg a jó bizonyítvány. Aztán ott vannak a tahók, akik a kisebbek terrorizálásában lelik örömüket – akár velük is haverkodhatunk, de akkor jó sok összezördülésünk lesz a tanári karral. A sportolók természetesen minden idejüket a sportpályák valamelyikén töltik, és mi is csatlakozhatunk hozájuk – ne felejtsük, a drukkolólányok miatt náluk vannak a legjobb csajok. A negyedik csoportot a bukottak alkotják, akiknél a kettes átlagnál jobb az már a pedálozásra bizonyíték, viszont egy csomó keményebb buliba csak ők hívhatnak meg minket. Az utolsó csoportot a nerdek, geekek és hasonló (magyarul egyszóval talán összefoghatatlan) gyámoltalan, leginkább a számítógépekkel és a magolással törődő srácok alkotják. Az egyes küldetések természetesen eltérő módon befolyásolják, hogy az egyes csoportok miként viszonyulnak hozzánk. Rögtön az első feladat egy apró nerd gyerek megvédése lesz néhány tahótól – látható tehát, hogy a játék nem az erőszakosságra, a gonoszságra épül.

> PLAY! Ha a gyalogos közlekedés túl lassú (és az lesz, ha sokat járkálunk a városban), némi munkával szerezhetünk gördeszkát, vagy ha elitek vagyunk, akár biciklit is.

HADAT ÜZENÜNK

A verekedések egyébként elég egyszerűek, tudunk ütni, rúgni, és ellenfelet megragadni, plusz használhatunk fegyvereket is. Nem kell késre, vagy urambocsá' lőfegyverekre gondolni, tojást, kémiai ismeret birtokában gyártható bűzbombát, vízzel töltött lofit hajigálni, vagy végső esetben krikettütővel csápolni. Vannak "kivégzések" is, ezeket a megszédült ellenfeleken hajthatjuk végre, és természetesen az áldozat itt is életben marad – olyasmiről van szó, mint a wedgie (alsógatya fejre húzása), vagy mondjuk az, amikor a saját kezével pofozzuk fel a szerencsétlen.

A küldetések a lányok ruhatárának lerablásától a kajacsata kirobbantásán át a bicikliversenyig, a hógolyózástól a házikedvenc húsevő növény megmérgezésén át a takarításig terjednek, unatkozni tehát nem fogunk. A suli folyamatosan változik körülöttünk, így ősszel sokat esik az eső, télen a hógolyók végtelen muníciót jelentenek, tavasszal pedig egyre csinosabbak lesznek a lánykák (az egyenruha természetesen itt is a térdzokni-miniszoknya-blúz kombó).

A megjelenést októberre teszi a Rockstar, remélhetőleg addig egyetlen szervezetnek sem sikerül betiltania...

BULLWORTH ACADEMY

BULLY

PLAY!

KIADÓ ROCKSTAR
FEJLESZTŐ ROCKSTAR VANCOUVER
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

London, 1944 – reméljük a híd nincs túl messze...

Egyre több kiadó jelenti be, hogy átírják PS3-ra a korábban PC-re vagy éppen Xbox 360-ra megjelent játékaikat – ez végül is érthető, hisz nekik ez alig kerül valamibe, így a kassza gazdagodása szinte biztosra vehető. A Ubisoft is belépett ebbe a klubba, bár legalább ők igényesen végzik a dolgukat, hisz a Blazing Angels című repülőgép-szimulátor (a szimulátor szó idézőjelben értendő, ez inkább egy játéktermi stílusú akciójáték) PS3-as verzióját alaposan felturbózták.

A második világháború leghíresebb légicsatáit (London, Pearl Harbor, Midway, Berlin stb.) feldolgozó program kapott három teljesen új missziót, az unalmasabb bevetéseket pedig átdolgozták, igyekezve őket változatosabbá, izgalmasabbá tenni. E mellett kapunk tíz teljesen új repülőgépet (ezek közül három az új pályákhoz jár, a másik hét pedig multiplayerben lesz bevethető), és az összes masinánál választható lesz a pilótafülke-nézet is. Ha ez még nem lenne elég, kapunk egy 16-fős online arénát, több új, csapat alapú játékmóddal. A legnagyobb újítás azonban mégsem ez, hanem amit az irányításban hoztak össze: a program ugyanis kihasználja a PS3 mozgásérzékelős kontrollerét, így aki akarja (ha ez nem a mi asztalunk, netán elfáradunk, szerencsére választható a hagyományos, két analóg karos megoldás is), az a kontroller mozgatásával tudja irányítani gépét.

PLAY!
A játékban három társunk is lesz, ők többek között fedezhetnek minket, vagy éppenséggel a távolból javíthatják meg gépünket. Mondtuk, hogy nem szimulátor...

Úgy tűnik egyelőre nem sikerült megállítani a németeket...

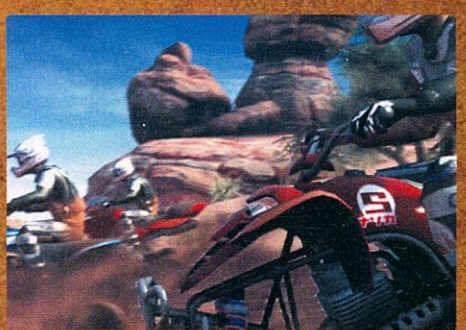
PLAY!

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBISOFT ROMANIA
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

Tessék elképzelni a következőt: a Sziget szervezői lepucolják a teljes terepet, kialakítanak egy több pályás off-road versenyarénát, egyedül a nagyszínpad marad meg, ahol a legjobb csapatok tolják a bulit, Te pedig bepattanhatsz egy raliverda, egy kamion, vagy egy quad volánja mögé, netán egy crossmotor nyergébe, és miközben a hatalmas hangszórókból üvölt a rock and roll, kezdetét veszi az őrület. Mindent szabad: kilökni egymást a pályáról, ronccsá törni az ellenfelet, lerövidíteni a pályákat árkon-bokron, sőt épületeken át, a lényeg, hogy te érj célba először. Aztán lehet sebet kötözni, bedobni némi célzóvizet, lazulni pár taktus erejéig, learatni a babérokat az ellenkező nem körében, majd vissza egy másik pályára, és nyomás tovább. Adrenalin-flash, durva trip, mindhalálig.

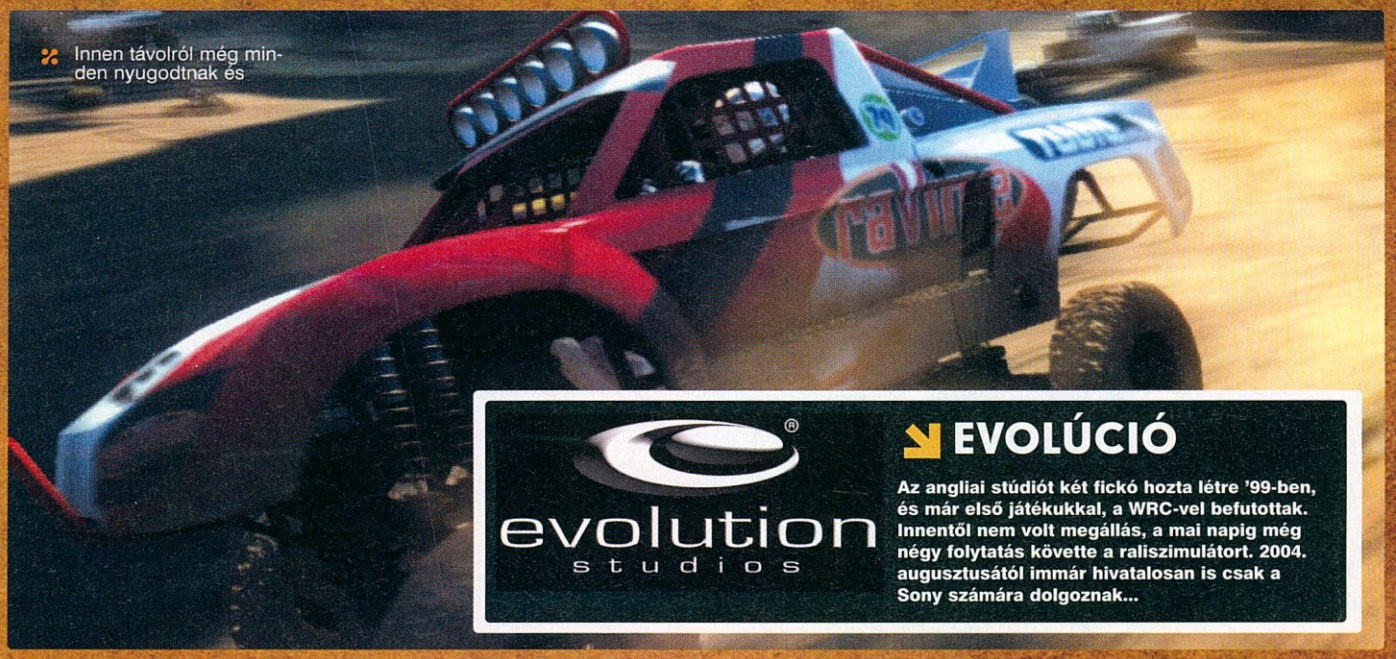
GÉPOSZTÁLY 01-02. UTCAI- ÉS RALIAUTÓ

Az utcai autók természetesen semmi extrát nem kínálnak, minden tulajdonságuk átlagos, vagy legalábbis olyan, amilyen a valóságban. A raliautók viszont a poros terepen érzik igazán otthon magukat, viszont aszfalton a többi géppel szemben igencsak hátrányba kerülnek.



VÁLJ KI A TÖMEGBŐL...

A WRC-s srácok új zúzása nagyjából ezt az élményt ígéri, beleértve a futamok közti bulit is. A helyszín a – ha máshonnan nem, hát a filmekből – jól ismert Monument Valley, a képzeletbeli MotorStorm Fesztivál, ahol versenyt dübörög a zene és a lóerő. Az előzetes hírek alapján hét géposztályban – közte utcai- és raliautó, pickup, „nehézgépjármű", quad, ATV, motorkerékpár - öt-öt különféle jószág, összesen tehát 35 paripa várja a vállalkozókat, bár a végleges szám még nem ismert (volt már nyilatkozat kétszázas járműparkról is, de ez azért túlzásnak tűnik...). A süti íze ebben rejlik. Egy-egy futamnak ugyanis húsz versenyző vág neki, mégpedig tetszés szerinti technikával, tehát épp úgy, mint például a Paris-Dakar mezőnyében, itt is együtt veri a port a kamion és a kétkerekű. Csakhogy ehelyütt háromféle talajtípus van: száraz és nedves föld (magyarul por és sár), valamint aszfalt, ráadásul akad a 12 pálya között jó pár, ahol e trióból kettő együtt, vegyesen szerepel. Márpedig ugye egy homokfutó kiválóan érzi magát a porzó terepen, de szilárd

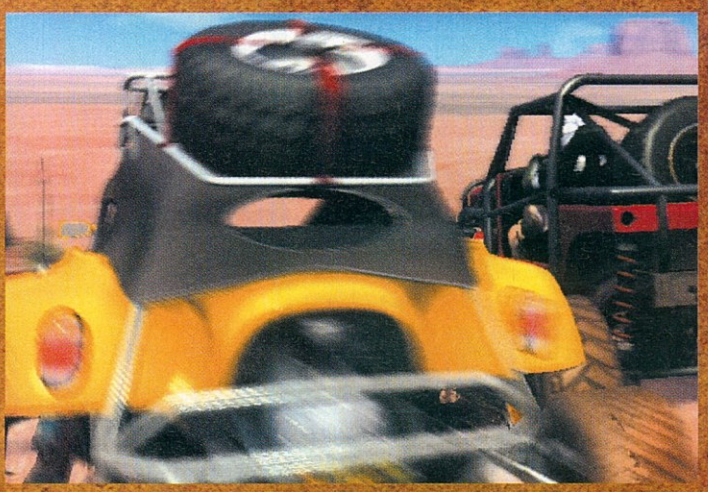


Innen távolról még minden nyugodtnak és

EVOLÚCIÓ

Az angliai stúdiót két fickó hozta létre '99-ben, és már első játékukkal, a WRC-vel befutottak. Innentől nem volt megállás, a mai napig még négy folytatás követte a raliszimulátort. 2004. augusztusától immár hivatalosan is csak a Sony számára dolgoznak...

A KRESZ - vagy a józan ész - szabályait most elfelejthetjük



A NFS CARBON TÖBBET TUD, DE A MOTORSTORM MULTIBAN VÉLHETŐEN SOKKAL MÓKÁSABB LESZ!

burkolaton hátrányba kerülhet, míg egy szériaautónál épp ellenkező a helyzet. Itt lép a képbe először a fentebb említett lehetőség: rengeteg alternatív útvonalra bukkanhatnak az ügyes és éles szemű sofőrök, azaz le lehet térni a szilárd burkolatról, ha a géped a sivatagi kö-

rülményekre épített, és egy-egy ugratóval adott esetben túl lehet jutni a dagonyán is, amit egy nagy dög kamion kellemesen letud, de a motorod simán megfeneklik benne.

Tegyük hozzá, hogy mindezek miatt az angol srácoknak úgy kell patikamérlegen kimérni a játékegyensúlyt, mint valami fajsúlyos RPG-ben, hiszen a talajtípusok és a különféle jószágok egymásra hatása elég össze-

tett dolog, minden géposztálynak megvannak az előnyei és hátrányai, és a játékosnak ugyanazt az élményt (legalábbis intenzitásban) kell átélnie egy motor nyergében, mint egy kamion volánja mögött, egyformán nehéznek, ugyanakkor teljesíthetőnek kell lennie az egyes etapoknak. No, emiatt van bennem azért némi halvány félelem, mert azért ez mégsem egy „szimpla" WRC-futam...

PLAY!

Az Evolution első játéka, a PS2-es WRC mindmáig a legsikeresebb, európai fejlesztők által készített játék, közel kétmillió példány fogyott belőle világszerte!

Ahogy a DVD-n levő videó végén is látható, még egy ilyen monstrum is darabjaira szakad egy frontális ütközésnél

sejtse, miről van szó: a piacvezető fizikai motor legújabb verziója ebben a játékban különösen fontos szerepet vállal. A nagy truváj a valós terep rendezés, azaz amint egy monstrum gépállat átdörgöl a felázott talajon, a kerekei mély nyomokat vájnak a talajba; így aztán ugorhat a rutin, hiába találod ki egy körben az ideális ívet magadnak, ha pont beleszaladsz egy ilyen kátyúba, felülhet a gép, és csókolom... Ezután csak abban reménykedhetsz, hogy valami vadbarom kolléga hátulról megstuccolja a verdát, és a lendület kilök a tetszhalott állapotból – ha csak maga a kocc nem volt akkora, hogy a hátsó híd ott marad helyben...

Nos igen, a Havoknak hála maguk az ütközések is elég látványosak lesznek, repül minden, ami repülhet, és borul, ami borulhat (bizonyíték, nem ígéret – nézd csak meg a DVD-t!). Mint szó volt róla, ez egy igazi „destruction derby", azaz mindent szabad, ami nem tilos, márpedig a verseny tiltólistája ráfér egy mackósajt címkéjének hátára. Amúgy kétségtelenül ez a játék fő vonzereje, különös tekintettel a 16 fős többjátékos üzemmódra (erről még nem sokat tudni, azon túl, hogy lesz, és online lesz). Azért szólóban sem kell nélkülözni az izgalmakat, mert az AI is elég jól muzsikál, sőt adott esetben a baráti mesterséges agyak összeállnak némi kollektív tudattá, és amikor csatárláncban lerohan három terepjáró, hogy együttes erővel felkenjenek a sziklafalra, vagy lelökjenek a szakadékba, jó, ha kéznél a váltás száraz fehérnemű – bár az is elég lesz, ha ügyesen kezeled a kontrollert. Jól szolgálnak majd az L2 és R2 billentyűk,

A játék pályái mind az Arizona és Utah határán levő Monument Vallyban vezetnek, ez a hihetetlen terep tehát a valóságban is létezik, és igen népszerű.

GÉPOSZTÁLY 03-04. PICKUP ÉS KAMION

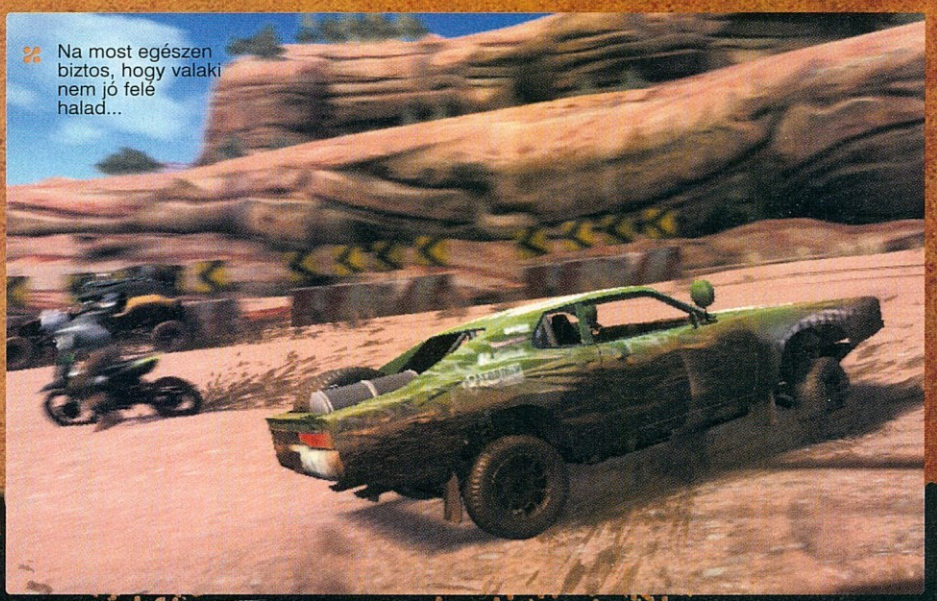
Mit is várhatnánk ettől a kategóriától: a böhöm nagy gépek természetesen baromi nehezek és lassúak. Ez ugye a feketeleves, viszont jó híreink is vannak: ha ütközésre kerül a sor - és nyugodjatok bele, sűrűn lesz ilyen - nincs ellenfelük!

TEREPRENDEZÉS ÉS LEMEZMUNKÁK

Mindenesetre az imént leírt kavaráson az új generáció még egyet tud srófolni, és gondolom, elég bedobnom a Havok nevét, hogy mindenki

GÉPOSZTÁLY 05. ATV

Ahogy a nevük is sugallja, ezeknek a gépezeteknek tulajdonképpen teljesen mindegy, hogy milyen állagú alattuk a talaj, mennek, mint a veszedelem. Néha pontosan úgy, hiszen kicsúszni borzasztó könnyen lehet velük, és az ütközéseket sem bírják túl jól.



Na most egészen biztos, hogy valaki nem jó felé halad...

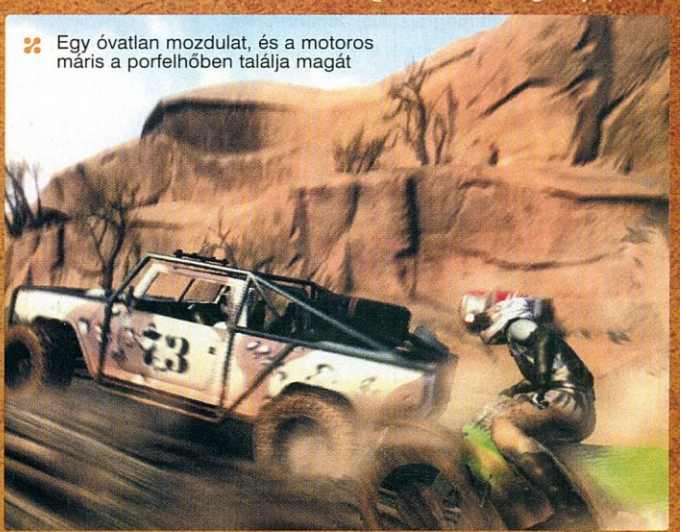
GÉPOSZTÁLY 06. MOTOR

A kamionik ellentéteként is felfogható, hiszen a motorok aprók és hihetetlenül gyorsak (legalábbis akkor, ha nincs sár, azt ugyanis nem bírják). Ütközésnél már nem ilyen jó a helyzet, tulajdonképpen biztos, hogy ők húzzák a rövidebbet...

GÉPOSZTÁLY 07. QUAD

A quadok valahol az ATV-k és a motorok között vannak menettulajdonságaikban: az előbbinél fürgébbek, az utóbbinál stabilabbak. Főként a homokos, sáros részeken érzik jól magukat, és könnyűségük miatt az ugratókra is oda kell figyelni!

amelyek a hátrapillantást teszik lehetővé a megfelelő irányba, és ha azt látod, hogy vágtat feléd egy kamion, és már nincs idő a kitérésre, ott a vésztartalék, az R1 lenyomásával aktiválható nitró. Ebből összesen négy tölteted van egy futamra, úgyhogy tényleg csak akkor érdemes igénybe venni, ha életbe vágóan szükséged van a fénysebességre, és a nyomába fellépő motion blurre, azaz a környezet – olykor jótékony hatású - elmosódására. Mert mielőtt elfelejteném: limitált számú életed lesz a játékban, azaz valóban vérre megy a küzdelem; lehet, hogy egy betonakadálynak csapódást némi karosszéria-átalakítással megúszol, de még pár ilyen, és átszállhatsz a virtuális tepsibe, relaxálni.



Egy óvatlan mozdulat, és a motoros máris a porfelhőben találja magát

egy komoly render volt, az ideiről kiszivárgott felvételek kicsit letisztították a képet: nem olyan álomszerű a látvány, mint sokan hitték, de azért csinos darab lesz a kicsike. A bukások Burnout-féle belassítása, a szélvédőre csapódó sár, a kerekek által felvert por, az összeérő fémek szikraesője ott van, a törés is valós, beleértve a gép menettulajdonságainak és viselkedésének reális változását is. Ám eme külsőségeken túl egy dolog van, ami igazán fontos: a hangulat, a játékélmény, és úgy tűnik, ebben nem lesz hiba. Mint említettem, a fesztiválon folyamatosan dübörög a zene; bár a tracklist még nem ismert, a Sony neves rockbandákat és DJ-ket ígér, és mivel ez nyersen és pusztán csak anyagi kérdés, ezt akár készpénznek is vehetjük (izé, ez most képzavar volt, vagy sem?). Apropó, zene. Mivel a cucc ugyebár az új generáció gyermeke, lesz némi olyan jóság is, amit eleddig főleg a PC-sek élvezhettek. Egyik ilyen a saját zenék hallgatásának lehetősége, á la GTA3, azaz ha már unod a hanganyagot, betolhatod a meghajtóba kedvenc korongodat is, a játék beépíti magába a muzsikát. A másik a webről letölthető tartalom, a fejlesztők egyelőre új gépekről és pályákról tettek említést, ezzel ugye jelentősen megnő a cucc újrafelhasználhatósága és szavatossági ideje (no természetesen ezeket ne ingyen tessék várni, az eddigi utalások alapján egy pálya egy-két dollárnyi fizetőanyagba fog kerülni).

A MotorStorm tehát ütős kis darabnak tűnik így összességében, a bevezetőben említett adrenalin-flash kinéz belőle, és bár emellett minden más mellékes, azért látványnak sem lesz utolsó. Persze ez minimum elvárás egy olyan stufftól, melynek művészeti vezetője (és ez tök komoly!) Paul Hollywood névre hallgat...

A FELJAVÍTOTT FŐZELÉK

A tavalyi E3-ra kidobott mozi, mint kiderült,

PLAY!
KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ EVOLUTION
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

EVERYBODY'S Tennis

PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ CLAP HANZ
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2007

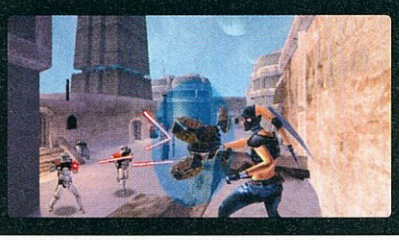
A Clap Hanz fejlesztői megannyi esztendőnyi golfozás után megunták a banánt, és sportágat váltanak: talán nem volt nehéz kitalálni a képek és a cím alapján, hogy most teniszezni fogunk. Az irányítás megőrizte a Hot Shots-sorozat (illetve Európában Everybody's címmel fut a széria) egyszerűségét, az analóg kar mellett csak három gombra lesz szükségünk. Természetesen a játékmenet is hordoz hasonlóságokat: a bajnokságok leküzdésével új karaktereket, ruhákat, kiegészítőket, labdákat és pályákat nyithatunk meg, és persze minden sportoló a fejlesztők ismerős „hű-de-cuki" stílusában lett megrajzolva. Japánban még idén megjelenik, nekünk ennél némileg többet kell rá várnunk…

Szió! Lula vagyok, kiskorú mangalány. Nincs rajtam bugyi, jössz teniszezni?

Star Wars LETHAL ALLIANCE

Idén még nem is jelent meg Star Wars-játék – no de természetesen ez nem marad így. Nemsokára érkezik a második LEGO Star Wars, és most a Ubisoft is bejelentett decemberre egy PSP-s játékot. A Lethal Alliance egy viszonylag ismeretlen korszakba vezet minket: a negyedik epizód előtti hónapokba. Egy Rianna Saren nevű twi'lek zsoldost fogunk irányítani, aki a Birodalom ellen kémkedik, és mint a játékból kiderül, nagy szerepe van a Halálcsillag terveinek elrablásában. Hősünk rendkívül akrobatikus mozgáskultúrájával és lőfegyvereivel veszi fel a harcot a szörnyetegek és rohamosztagosok ellen, de hatalmas segítséget jelent számára Zeeo nevű repülő harci droidja is. Utunk során meglátogatunk majd ismerős (Tatooine, az épülő Halálcsillag) és ismeretlen (Alderaan, Danuta Despayre) planétákat, néha járművekbe pattanva haladunk előre, és még arra is lesz lehetőség, hogy trükkös pályákon egymásnak essünk a kétfős multiplayer keretében.

Rohamosztagosokat lehet csapkodni, ez rossz játék már nem lehet!



PLAY!

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBISOFT MONTREAL
KONZOL PSP
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

EVERYBODY'S GOLF 5

Ugye nem hittétek, hogy a Clap Hanz végleg letette a lantot (vagyis a golfütőt)?! Természetesen golf-fronton is nagy dolgokkal készülnek. Az egyik ilyen az új PSP-s rész, ami valami bizarr módon kihasználja majd a kis géphez ősszel megjelenő GPS berendezést. Na, de lépjünk is ezen túl, hiszen befutottak az első igazi képek a PS3-ra készülő Everybody's Golfról. Ezen túl mondjuk nem tudni

róla sokat, de valószínűleg nem tévedünk, ha túl sok változást nem várunk – az online multiplayer mellett. A grafika gyönyörű, a karakterek fantasztikusan néznek ki, és a magas fű sem csak a színében különbözik a kopaszra nyírttól, hanem tényleges magassága van.

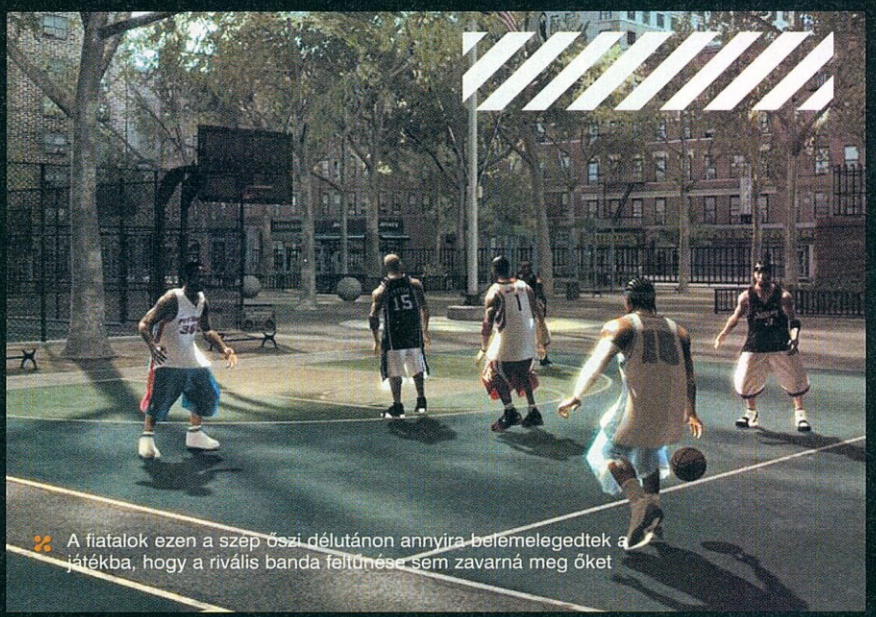
PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ CLAP HANZ
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

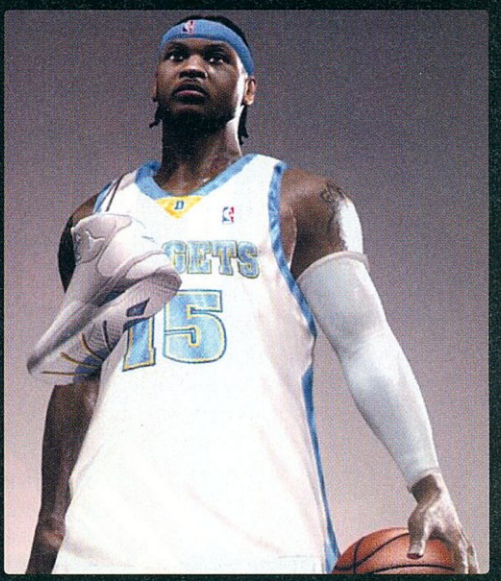
NBA Street

PLAY!
KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA CANADA
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV

Az EA „Street” címmel ellátott sportsorozatai közül mindig is a kosárlabdát feldolgozó volt a legjobb és a legnépszerűbb – és nagyon úgy tűnik, hogy ez a továbbiakban is így lesz. A negyedik rész – bár számozás ezúttal nem lesz – már csak PS3-on jelenik meg, és ennek köszönhetően rengeteg a változás. Noha nem megy el GTA-jellegűbe a dolog, mint manapság annyi más streetball-os játék, karakterünket a meccseken kívül is irányíthatjuk. Minden környéken egy jó nagy területet járhatunk be – sok pályával, néhány utcával, bolttal. Itt lehetőségünk lesz az elismertségünknek, tudásunknak és hangulatunknak megfelelő kihívásokat választani: itt a haverokkal rendezhetünk hárompontos-dobó versenyt, amott néhány igazi NBA-s arc játszik (de persze oda nagyon sokáig nem vesznek be minket), egy másik pályán meg éppen két meccs is indul – és mi dönthetjük el, hogy hová állunk, mihez kezdünk, kivel mérkőzünk meg. Az irányítás is átalakult, durva gombnyomkodással előhozható mozdulatok, betanult kombók helyett az analóg karokkal és néhány gombbal bármilyen cselt, dobást, zsákolást összehozhatunk.



A fiatalok ezen a szép őszi délutánon annyira belemelegedtek a játékba, hogy a riválisbanda feltűnése sem zavarná meg őket

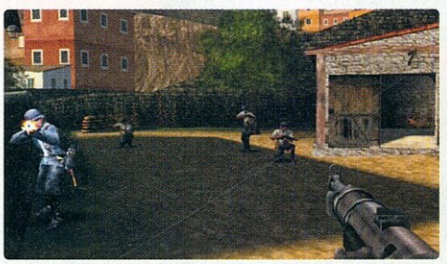


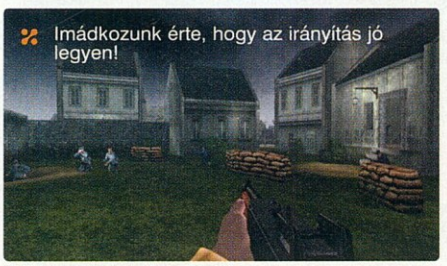
Carter doktor hirtelen három méteresre nőtt

MOH: Heroes

PLAY!
KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA LA
KONZOL PSP
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

Tegye fel a kezét az, aki azt gondolta, hogy az EA végül nem ülteti át egyik legsikeresebb sorozatát, a Medal of Honort PSP-re! Nem látok kezeket, ez ugyanis tényleg abszolút biztosra vehető dolog volt. Szerencsére a Heroesba (nem biztos, hogy ez lesz a végleges cím) beleadtak apait-anyait. Először is, kapunk 12 pályát, melyeket három régi MoH-játék hősével teljesíthetünk. Mind az európai hadszíntéren játszódik, Olaszország partvidékétől a német erdőségeken át Hollandia esőáztatta utcácskáiig mindenféle környezetben lesz részünk. Ezenfelül a quick mód menüpontnál pár paraméter (táj, ellenfelek száma, nehézség stb.) megadásával néhány pillanat alatt hozhatunk létre új pályákat, ha csak pár percnyi gondtalan lövöldözésre vágyunk. Ami igazán lenyűgöző, az a multiplayer: az még csak hagyján, hogy wifin nyolcan lehet vadászni egymásra (öt játékmódban, 15 pályán, húsz különféle karakter bőrébe bújva), de online akár 32-en is egymásnak eshetünk az EA által fenntartott szervereken – ennyit még a legtöbb PS3-játék sem fog tudni, elképesztő, hogy ezt hogy hozták össze!





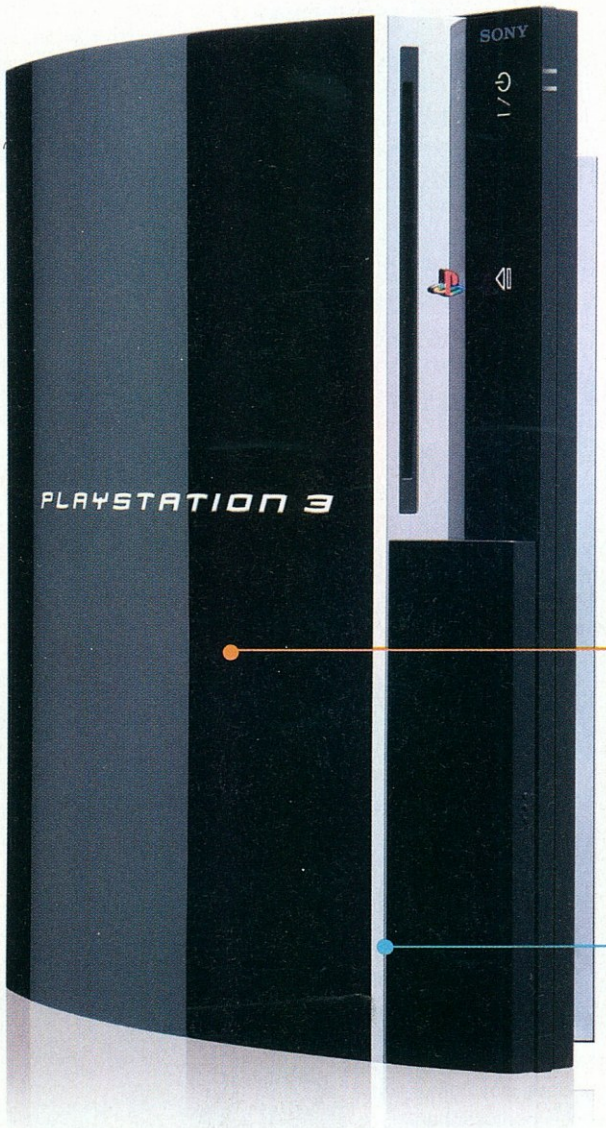
Imádkozunk érte, hogy az irányítás jó legyen!

the FINAL COUNTDOWN

A VISSZASZÁMLÁLÁS MEGKEZDŐDÖTT

November 17-e az év 321. napja. Ezen a napon csatlakoztatta a világ első egerét Dougles Edgebar a PC-jéhez, egyesült Pest és Buda, vagy éppen született Sophie Marceau, Danny DeVito, vagy hogy még ennél is messzebb menjünk, Vespasianus római császár. A Sony is igyekszik nevezetessé tenni az idei év 321. napját: ekkor kerül ugyanis a boltok polcaira újgenerációs konzoljuk, a technikai felsőbbrendűségével és extrém árával már hónapok óta a rajongókat és nagyjából a fél világot is lázban tartó PlayStation 3.

Folytatás a 36. oldalon

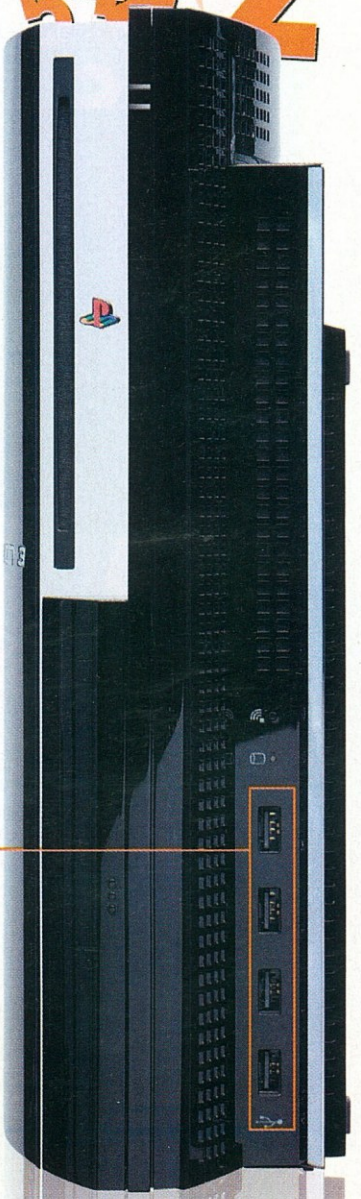


A méret a lényeg!

A két PS3 között az első lényeges különbség, hogy a drágább modellbe 60 GB-os merevlemezt épített a Sony. A kistestvérét használóknak be kell majd érniük 20 GB-os kapacitással. Egyes pletykák szerint a merevlemez a PS3-ban manuálisan is cserélhető lesz. Erre azért nem vennénk mérget...

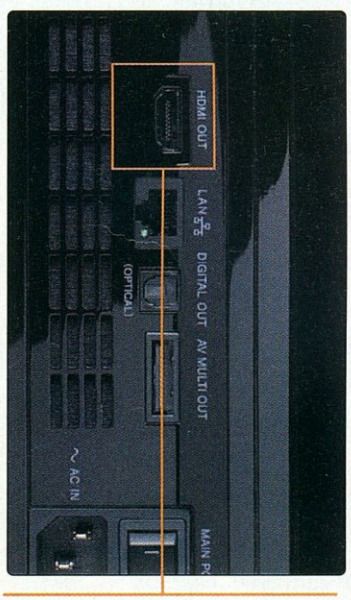
Ezüstcsík

A „mezei", 20 GB-os modell teljesen fekete (jól illik a mai HD-tévé trendhez), a különféle extrákkal kiegészített 60 GB-os modell viszont egy elegáns ezüstcsíkot kapott a Blu-ray meghajtó köré, jelezve az elit verziót.



USB portok

Akárcsak egy átlagos PC-n, a PS3-on is helyet kapott 4 darab USB port. Vajon a fényképezőgépünket is lekezeli majd? Az iPodot? A billentyűzetünket?



Csak egy?!

A HDMI kimenetnek köszönhetően az adatok minőségromlás nélkül, egyetlen kábelen továbbítódnak. De csak a drágább modellen, pedig először még minden gépre két ilyen kimenetet ígértek!

Hol az ezüst?

Ha emlékeztek még a tavalyi E3-ra, biztosan fel tudjátok idézni, hogy az ott bemutatkozó PS3 még teljesen ezüst színű volt – viszont mostanra kiderült, hogy az a terv kifulladt: a gép csak fekete színben lesz kapható!

Tekerj rá!

A mozgásérzékelő egyelőre egy rejtély. Kell ez nekünk? Miért kellett lemondani cserébe a rezgésről? Milyen játékok kezelik majd értelmes módon? Mindenesetre így a Sony elmondhatja, hogy az ő konzolja a legfejlettebb a next-gen mezőnyből és egyetlen olyan funkció sincs, amiben a vetélytársai fölébe tudtak volna kerülni. Nagyon meglepődnénk, ha felejthetetlen órákat töltenénk el a kontroller döntögetésével, de persze nyitottak vagyunk! Hajrá, Sony!

Nyomd a gombot!

A kontrolleren lesz egy központi gomb, amely hasonló funkciót lát majd el, mint a PSP Home funkciója – és a kezelő felület desigja is a PSP gyönyörű menüjéhez hasonlít majd, a Sony szándékosan egységesíti ezeket a felületeket. Ha lenyomjuk, egyből „elrepít" minket a „desktopunkra", ahol láthatjuk és menedzselhetjük a profilunkat, elindíthatjuk a videókat és demókat, vagy épp kényelmesen a fotelből kikapcsolhatjuk a konzolt. Nekem tisztára deja-vu érzésem van!

PLAY!

NINCS REZGÉS!

Jogi problémák miatt eltűnt a rezgés, nem dorombol többet a kezünkben a kontroller GT-zés közben...

Újratöltve

Mit keres a vezeték nélküli kontrolleren egy USB csatlakozó? A válasz nagyon egyszerű: ezen keresztül tölthetők majd fel a padok elemeit. Nem kell tehát az elemek cseréjével vesződnünk.

Pontos célzás

Örvendezhetnek az FPS-rajongók! Az R2 és az L2 gombok sokkal nagyobbak és kényelmesebben, mélyebben lenyomhatók, mint a PS2-es kontroller esetében. Célozni is pontosabban célozhatunk majd az új változattal, mert az analóg karok mozgásterét megnövelték a fejlesztők.

A Need for Speed Carbon PS3-on is dübörög majd!

Folytatás a 35. oldalról

A nagy nap tehát gyorsan közeleg. Bármilyen hihetetlen is, de hamarosan a kezünkbe foghatjuk a PS3 dobozát és boldogan vihetjük hazafelé az egyik hipermarketből. De most tényleg? Ezzel kapcsolatban három kérdés merül fel. Az első, hogy tartja-e a megjelenési dátumot a Sony, a második, hogy kapható lesz-e itthon a gép, a harmadik pedig az, hogy pontosan mi is lesz a dobozban. Kedvenc magazinotok természetesen szállítja az infókat.

A megjelenés dátuma már kőbe vésett, a tajvani gyárak ontják a Cell processzorokat, a Blu-ray meghajtókat, a PS3 egyéb speciális hardvereit. [Sajnos ez még sincs így, pont a leadásunk napján derült ki, hogy a BR-olvasó lézerdiódáinak gyártása késik, így kevesebb lesz az időre elkészülő gép. És természetesen ki szívta ezt meg? Mi, európaiak...] Marketingesek hada várja a napot, és ahogy a Sonyt ismerjük, a kampány hibátlan lesz, mindenki (talán még az Xbox 360-tulajdonosok is) PS3-at akar majd, ami megjelenése időpontjában a világ legfejlettebb szórakoztatóelektronikai gépe/központja lesz. Nem csak egy egyszerű konzol, hanem egy olyan doboz, ami eddig sosem látott technológiákat szállít az otthonokba. További fontos kérdés, hogy mindezt mennyiért is? Nos, ideje elfelejtenünk a 40-50 ezer forintos PS2-eseket, vagy a 75 ezerért beszerezhető fapados Xbox 360-at, a PS3 technológiai felsőbbrendűségét bizony keményen meg kell fizetni.

A DOBOZOK

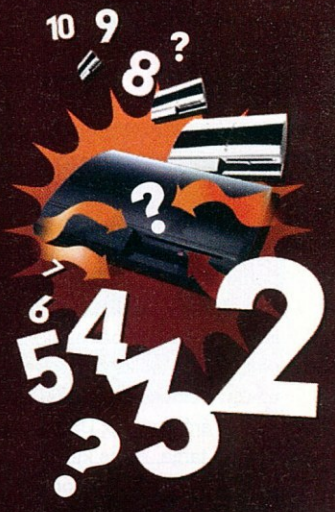
Akár csak a Microsoft az Xbox 360 kapcsán, a Sony is kétféle kivitelben készíti el a PS3-at. Az első és talán a legfontosabb

különbség, hogy a full extrás szörnyetegben 60 GB-os merevlemez kap helyet, a kistestvérben csak 20 GB-os (később ez biztosan bővíthető lesz).

További eltérések, hogy a „fapados" változatból kimarad a WiFi adapter, a memóriakártyaolvasó és a HDMI csatlakozó is. A PS3 képes lesz 1080p, azaz 1920x1080-as felbontásban a tévére küldeni az információkat, azonban a játékfejlesztők szinte kivétel nélkül egyelőre „csak" a 720p (1280x720) felbontást célozták meg. A HD felbontást mindkét PS3 modellel élvezhetjük, a teljesen digitális és kompromisszum nélküli tömörítést használó HDMI használata azonban valamivel jobb minőséget eredményez.

Hasznos lehet a memóriakártya-olvasó is, amely Memory Stickeket, SD és Compact Flash kártyákat képes olvasni. A WiFi adapterrel az internetkapcsolatot varázsolhatjuk vezeték nélkülivé – utóbbi két termék kiegészítő formájában természetesen a „butított" változathoz is elérhető lesz majd.

Az, hogy mennyire vet fel minket a pénz, vagy hogy mennyire volt szerencsénk a boltban, a PS3-asunk külsején is látszik majd, ugyanis a drágább változatnál a Blu-ray meghajtót elegáns, ezüstös díszítés övezi.Mindez a miénk lehet (kapaszkodjatok meg) 599 dollárért. Óva intenénk azonban bárkit is attól, hogy ezt az összeget európai árra egy az egyben átváltsa, sajnos, ahogy



TOP 5

Hogy a Play! szerkesztősége mely játékokat várja leginkább? Összeállítottunk egy ötös listát, ezek vélhetően mind hibátlan, szinte tökéletességig csiszolt programok lesznek. Sajnos jó esetben is csak jövőre jelennek meg...

MGS 4

Teljesen biztosak vagyunk benne, hogy Kojima mester egy minden ízében tökéletes, fantasztikus sztorival ellátott játékot fog összehozni – sosem látott grafikával, megoldásokkal!

DEVIL MAY CRY 4

Részleteket ugyan csak a Tokyo Game Shown árulnak el a démonirtás negyedik fejezetéről, de az már biztosnak tűnik, hogy nem Dante lesz a DMC 4 főszereplője!

ASSASSIN'S CREED

A Ubisoft talán legígéretesebb fejlesztés alatt álló játéka talán az Assassin's Creed, ami egy középkorban dolgozó arab bérgyilkos véres mindennapjait mutatja be.

UT 2007

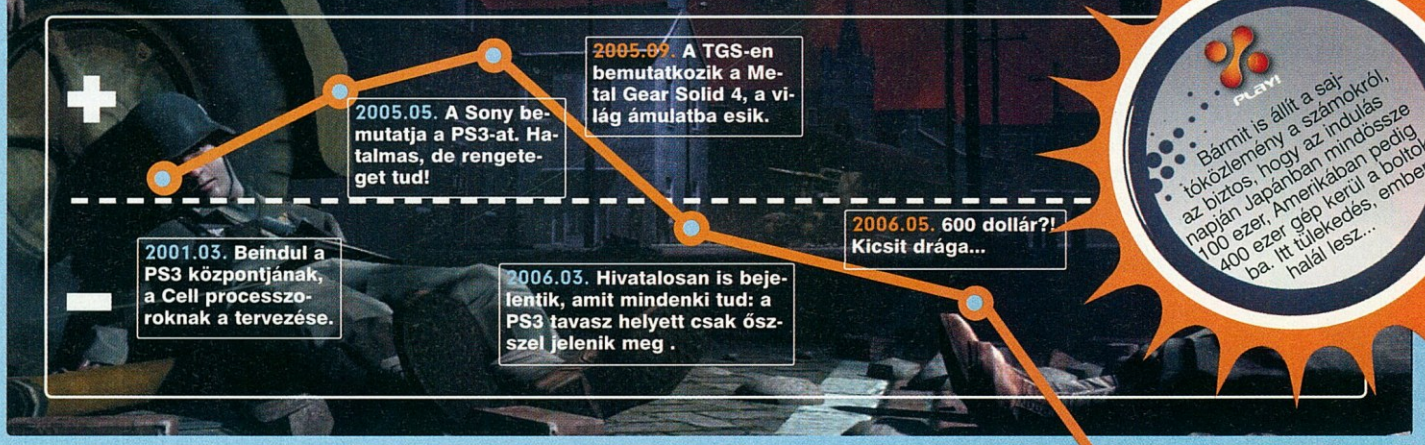
Ha multiplayer FPS, akkor Unreal Tournament. Ez így lesz jövőre is, amikor megjelenenik az Epic fantasztikus látványvilággal bíró, kellemesen összetett akcióorgiája!

FINAL FANTASY 13

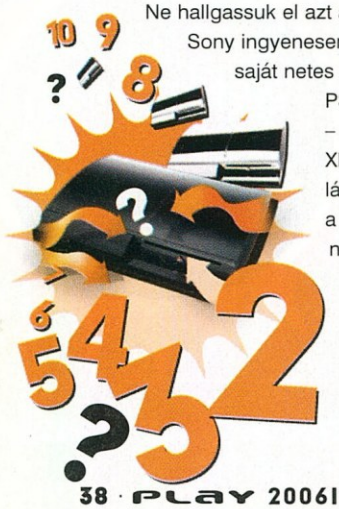
Mi mást is várhatnánk a szerepjátékok mestereitől, mint minden idők egyik legszebb, leghangulatosabb RPG-jét? A Final Fantasy-széria következő része pedig pont ilyen lesz!

A PS3 MEGJELENÉS ELHALASZTVA!!!

Már majdnem teljesen elkészült az újság – és vele ez a cikk is – , amikor mintha egy bomba robbant volna a szerkesztőségben: a Sony mindenkit meglepve teljesen váratlanul bejelentette, hogy Európában (illetve minden PAL-területen, így Oroszországban és Ausztráliában is) jövő év márciusára halasztja a PS3 megjelenését. A hír még az európai Sony-központot is váratlanul érte, ők ugyanis már gyanútlanul beindították a reklámkampányt... A dolog igen sajnálatos (akár dühítőnek is mondhatnánk), és ezen az sem segít, hogy megnevezték a bűnöst: a Blu-ray meghajtók névadó kék lézerdiódájából nem tudnak eleget gyártani. Ennek köszönhetően az eredeti terveket felezni-harmadolni kellett, és mivel az Amerikai és a Japán piac fontos a Sonynak, így mi jártunk rosszul. Megint...



ezt már megszokhattuk, mire a PS3 „ideér", nagyjából 180 ezer forintot kell majd fizetnünk érte (a butított fekete változat ára egy százassal kevesebb, vagyis 499 dollár, vagyis olyan 150 ezer jó magyar forint). A hazai forgalmazó lapunknak elmondta, hogy a nemzetközi premierrel egy időben a PS3 itthon is megvásárolható lesz, legalább is pár napig biztosan, amíg az első pár száz lelkes rajongó el nem kapkodja az amúgy vélhetőleg nem túl nagy készletet. Bár a konzol árát még az USA-ban is sok elemző kritikusnak tartja, nincs kétségünk afelől, hogy a rendkívül lojális PS-rajongók több tízezren állnak majd sorba az első szállítmányokért. A Sony állásfoglalása szerint az ár nem magas, hiszen ezért cserébe egy időtálló, a vetélytársát technológiailag porba gyalázó, ütős gépet kapunk, olyan fantasztikus játékokkal, amelyeket csak ezen a platformon élvezhetünk majd. Ami már régen nemcsak egy konzol, hanem Blu-ray lejátszó, digitális központ és internetes állomás is egyben. Hab a tortán, hogy az új gép a régi PS2-es játékokkal is megbirkózik. A pletykák szerinte erről kezdetben néhány chip gondoskodik, idővel azonban – ahogy ez a PS, PS2 relációban is tapasztalható volt – ezt már szoftveresen is megoldják majd a Sony agytrösztjei.



Ne hallgassuk el azt a tényt sem, hogy a Sony ingyenesen biztosítja majd a saját netes szolgáltatását a PS3 tulajdonosoknak – a Microsoft, az Xbox Live!-ért 60 dollárt kér évente. Igaz, a Live! – az „adományok" fejében – atombiztosan működik, a Sony rendszeréről viszont egyelőre szinte semmit nem lehet tudni.

LOPJUNK ÖTLETET!

Hónapok óta borzolja a kedélyeket a PS3 kontrollere. Neked se tetszett a kezdeti „UFO-szerű" kialakítás? Aggodalomra semmi ok, azt csak az elszállt designerek forszírozták, de végül lenyomták őket a Sonynál, így az új és végleges változat már sokkal inkább hasonlít az elődjére. Természetesen ez már vezeték nélkül kommunikál a konzollal – a kapcsolatról a már jól ismert Bluetooth technológia gondoskodik. Egy esetben kell majd legyőznünk a vezetékundorunkat, ez pedig akkor lesz, ha az kábelen keresztül tölteni akarjuk a vezérlő elemeit. Ötletes megoldás, nem kell külön töltővel vacakolni, vagy elemekért rohangálni a sarki nonstopba.

Végül a vezérlő pikantériája. Amint a Nintendo nagyot tarolt a mozgásérzékelős kontrollerével és az ehhez kapcsolódó újszerű játékélménnyel az E3-on, a Sony is gyorsan áttervezte a vezérlőjét. „Feltalálták" a „six-axis sensing systemet" (idézünk egy angol lapot: „mi a fa&* az a „six-axis sensing system"?), és ezt a kontroller mozgatásával is irányítható Warhawk segítségével demonstrálták is. Ettől eltekintve a játékfejlesztők egyelőre nem tudták bemutatni a mozgásérzékelő működését – vélhetőleg túl gyorsan kellett volna lépniük. Hardcore játékosok máris fanyalognak az ügyben: a Nintendo bohó játékaihoz jól illik a mozgásérzékelő, de őket ugyan hagyják már békén a nagymamáknak meg az ötéves gyerekeknek szánt ötletekkel. (Örökké lelkes és optimista főszerkesztőnk szerint természetesen ez is fantasztikus és überfasza lesz.) Ráadásul üröm az örömben, hogy a sensornak hála a vibrációt ki kellett iktatni a kontrollerből, holott azt a mai napig a PS2 egyik sikereként tartják számon.

LET'S PLAY!

Vezérlőnk már van, de mi a helyzet a játékokkal? Next-gen, miben gyönyörködhetünk majd, ha rászánjuk azt a kisebb vagyont a gépre, hogy a HD tévéről ne is beszéljünk? A Sony hivatalos bejelentése szerint a konzollal egy időben cirka 15 játék jelenik meg. Ezek között biztosan szerepel majd a Resistance, a Call of Duty 3, és a Stranglehold. Biztosan várni kell viszont az olyan igazán ütős címekre, mint például a Killzone 2, vagy a Heavenly Sword. Lesznek tehát jó játékok, de a startnál nagy durranás elmarad. A Microsoft pedig megteszi a Sony-nak azt a „szívességet", hogy a PS3 launch napjára megjelenteti a Gears of Wart, ami X360-on az utóbbi fél év legjobban várt programja.

Ha a kiadók tartják a megjelenési dátumokat, akkor Blu-ray filmekből novemberben több tucatot lehet majd kapni. Igaz, ezek között sok érthetetlen cím is van (Rocky HD-ben? Remek.), és persze egy sor B kategóriás akciófilm is.

MINDENÁRON?

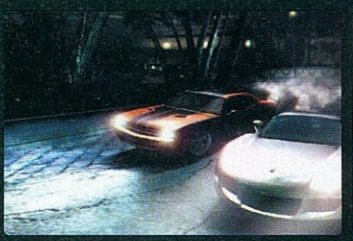
Nem kétséges, hogy a történelmi nap lesz november 17-e. A konzolos generációváltás e különleges dátumát még az is erősíti, hogy a PS3 olyan technológiai újdonságokat vonultat fel, amelyek máshol még nem mutatkoztak be. Az első Blu-ray lejátszók az ősszel tűnnek fel az amerikai boltok kínálatában 600 dollár körüli áron. Egy játékra szánt PC-ért ugyancsak egy vagyont kell fizetni. A PS3 ezek képességeit ötvözi, ha így mérlegeljük a 180 ezer forintos árát, akkor már nem is tűnik rablásnak. Természetesen novemberi számunkba részletes tesztet terveztünk, de a Sony halasztása miatt ennek lőttek – de igyekszünk minél bővebben beszámolni az amerikai és a japán premierről, végülis álmodozni szabad...

MÉG TÖBB NEXT-GEN JÁTÉKOT AKAROK!

Íme egy kis ízelítő a megjelenésre tervezett játékokból - ezek közül szerintünk csak a VF5-nek van esélye a halasztásra

CALL OF DUTY 3

MADDEN 2007

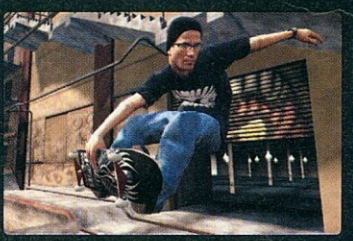


NFS CARBON

SONIC THE HEDGEHOG

STRANGLEHOLD

VIRTUA FIGHTER 5



TONY HAWK 5 PROJECT 8

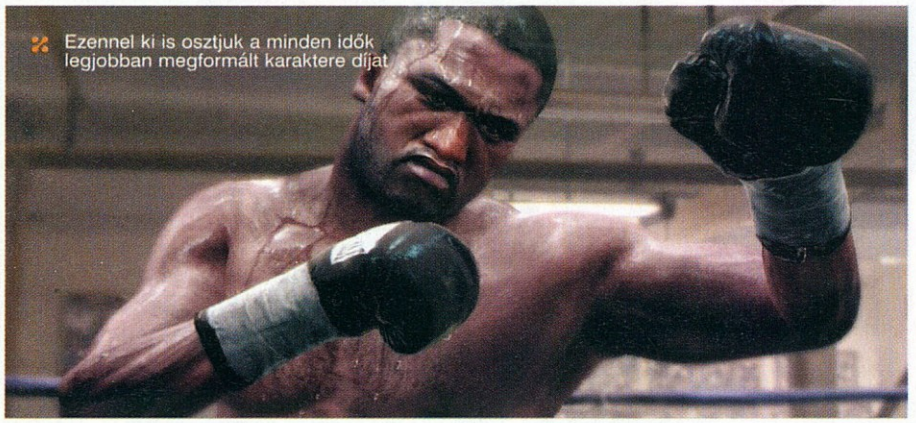
RAINBOW SIX VEGAS

FIGHT NIGHT ROUND 3

A harmadik Fight Nightot már teszteltük tavasszal, ám most EA bejelentette, hogy a PS3 startjára időzítve kiadják azt az új konzolra is. Ráadásul ez nem is csak egy kicsit feldíszített kiadás lesz – a grafikát az egekig turbózták, így komoly esély van rá, hogy ez a játék lesz a legszebb a PS3 induló címei közül. Ám ezen túl a játékmenetet is érték változások, megjelent például az FPS-nézetből történő pofozkodás lehetősége. Ez nem csak egyszerűen egy másik kameraállást jelent, hiszen például így minden ütést ténylegesen meg fogunk érezni – elmehet egy pillanatra a látásunk, a vér belefolyhat a szemünkbe, ha fáradunk, akkor pedig minden kicsit elmosódik, nehezebb lesz reagálni a gyors ütésekre, cselekre. Online arénákban is megküzdhetünk, ám a csalások elkerülése végett itt a saját magunk által alkotott versenyzőket nem vezethetjük a ringbe, csak a mindenki által elérhető klasszikusokat.

PLAY!

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA CANADA
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV



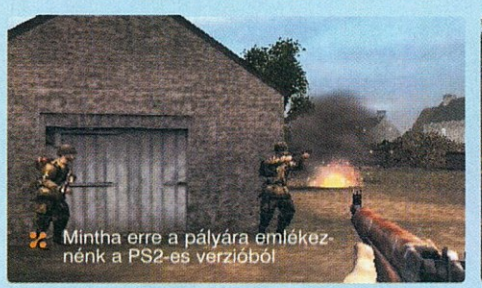
Ezennel ki is osztjuk a minden idők legjobban megformált karaktere díjat

BROTHERS in ARMS D-Day

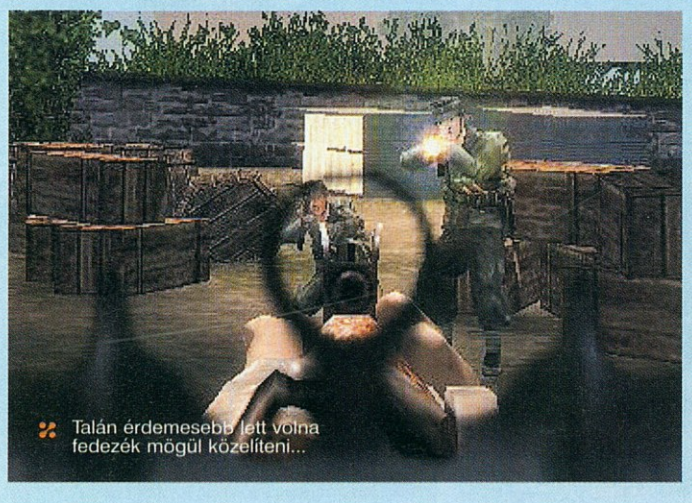
A Ubisoft sem akar lemaradni az EA mögött: még idén ők is kiadják legnépszerűbb FPS-sorozatuk PSP-s epizódját. A D-Day alcímmel ellátott kézikonzolos Brothers in Arms 12 küldetést kínál majd, méghozzá két történetbe osztva – először Baker őrmestert kísérjük el Carentan városáig, majd Hartsock őrmivel látogatjuk meg a festői szépségű St. Sauveurt. A játékmenet szerencsére nem voltozott sokat, minden a PS2-es ősöket idézi: taktikus, két irányítható szakaszt használó FPS lesz ez is, néhány új lehetőséggel kibővítve. Járműveket ezúttal ugyan nem irányíthatunk, de embereinket beültethetjük gépágyúk és aknavetők mögé, és néha még egy páncélöklökkel felszerelt osztagot is kapunk. A játék talán legjobban hangzó része, hogy kooperatív-módban is végigjátszhatjuk az összes küldetést, ilyenkor mindenki egy-egy szakasz vezetését kapja meg. Az irányítás lehet az egyetlen pont, ahol a program elbukhat, de saját állításuk szerint a állítólag ezen hónapokig agyaltak, és végül, annyi munka után megtalálták a tökéletes gombkiosztást. Csak kipróbálhatnánk már!

PLAY!

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBISOFT SHANGHAI
KONZOL PSP
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV



Mintha erre a pályára emlékeznénk a PS2-es verzióból



Talán érdemesebb lett volna fedezék mögül közelíteni...

írta: Infidel

FIFA 07

A LEGJOBB FOCISZIMULÁTOR, LABDÁK MEG ZŐD FŰ... GYÖNYÖRŰ!

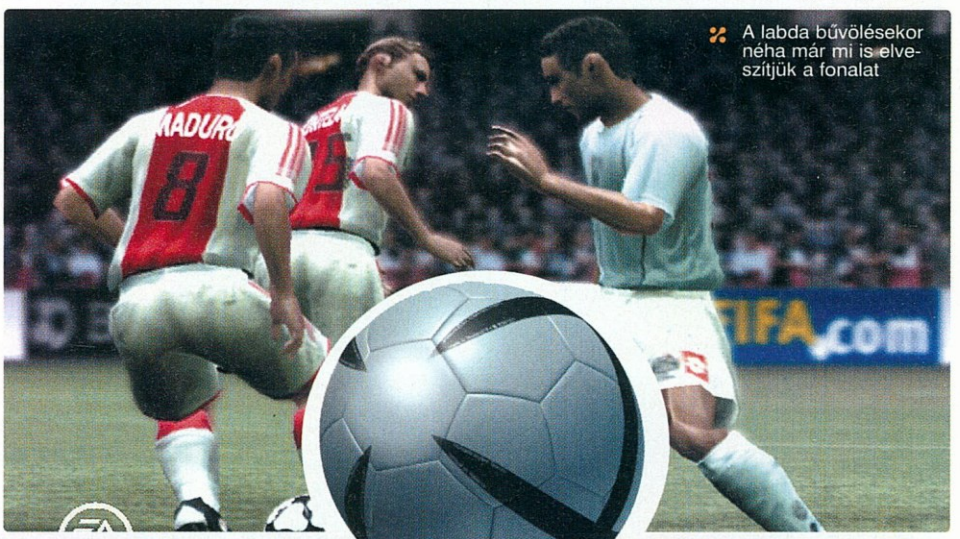
Új év, új FIFA – mi változott. Idén szinte minden – Európa legnépszerűbb sorozata megújult, átalakult és kiegészült. Sokkal jobb lett, mint az eddigi részek! Az újraírt fizika és AI következtében a játékmenet elvesztette sablonosságát, kiszámíthatóságát, végre valami fantáziadúsat alkottak a fejlesztők multiplayer-téren, ráadásul a programot minden idők legjobb magyar fordítása (a kommentár magyarul van végre) teszi kerekké.

ÚJ SPORTÁG

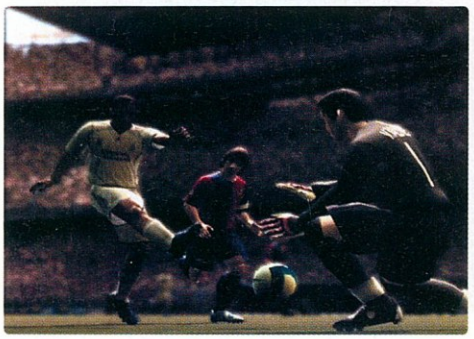
A fejlesztők minden évben a játék, a játékmenet megújulását ígérik – aztán ebből a legtöbbször nem lesz semmi. Idén azonban maradéktalanul betartották a szavukat: a FIFA 07 többet változott – javult! – a tavalyi verzióhoz képest, mint amennyi fejlődést az előző három-négy évben megtapasztalhattunk. Sajnos ez a képeken abszolút nem jön át, de még a DVD-n levő videó sem tudja ezt maradéktalanul megmutatni – viszont amint a kezedbe veszed a kontrollert és elkezdődik a meccs, azonnal megérzed a változtatásokat.

Persze a szabályok ugyanazok, az irányítás gombjai is, de valahogy mégis teljesen másképp kell játszani a játékot. A legfontosabb dolog talán, hogy eltűnt az a kiszámíthatóság, ami évek óta jellemezte a játékot, és aminek hiánya miatt a Pro Evo annyival élethűbb tudott lenni. Most már nem egy mindentvivő fegyver az „oldalt felviszem, beadom és befejelem", mint a 06-ban, a szabadrúgások sem mindenhatóak, mint a 05-ben. Minden támadás más és más, köszönhetően a sokat okosodott mesterséges intelligenciának, „aki" legtöbbször (és a kapusokat leszámítva, ők még mindig túl sok potyagólt kapnak) életszerűen vezeti a játékosokat, azok jól helyezkednek, segítik a támadást.

Végre jól lehet cselezni (vagy legalábbis sokkal jobban, mint eddig), és ami kicsi szívemnek még ennél is jobban esett, végre rendesen meg lehet lőni a labdát. A World Cup egyik legidege-



A labda bűvölésekor néha már mi is elvesztjük a fonalat



PLAY!

Ronaldinho és Rooney helyett egyes országokban a FIFA 07 helyi sztárokkal a borítón jelenik meg: a német verzión Podolski, míg a spanyolon David Villa feszít.

Hát reménykedjünk benne, hogy a sport ezt nem vette észre

sítőbb vonása az volt, hogy egyszerűen nem lehetett erősen lőni – na, itt viszont még akár negyvenről is érhetünk el bombagólt, feltéve, hogy a megfelelő emberrel, a megfelelő ritmusban lövünk. A játékosok egyedi képességei mintha többet számítanának, mint a korábbi részekben, a világsztárok itt is főszerephez jutnak.

A játékmenet átalakulásában nagy szerepe van a labda fizikájának újraírásának is. Ezt pár éve már megtették egyszer, és az is sokat dobott a játékmeneten – és ez most megint így van. A bőr néha kiszámíthatatlanul pattog, megfelelő módon vágódik le mindenhonnan, legyen az egy kapufa vagy egy játékos mellkasa (a kezezések megítélése viszont még most sem működik jól).

A manager-mód is fejlődött, kicsit összetettebb lett. Most már foglalkoznunk kell a szponzorokkal és a játékosok szerződéseivel, ebben a módban nagy szerephez jut a csapatmorál, és még enyhe RPG-elemként a sportolók tulajdonságai is fejlődhetnek. 15 éven keresztül irányíthatjuk egy edző pályafutását, és a sorozatban először ez azzal is járhat – ha mondjuk már a harmadosztályban is utolsóként végzünk –, hogy végleg földbe fúródik a karrierünk.

HBI&FR

A LEGJOBB KOMMENTÁR

A Hajdú B. István és Faragó Richárd tolmácsolásában hallott magyar kommentár felvételei tíz napon keresztül zajlottak egy magyar stúdióban. Ezt egy öthetes németországi tesztelés követte. Természetesen volt egy szövegkönyv kiindulási alapként, de ez meglehetősen vázlatos volt – a két kommentátor a szövegek közel 60%-át improvizálta; talán ennek is köszönhető, hogy hihető, reális közvetítést hallunk tőlük. A játékba került teljes kommentár tíz óránál is hosszabb, és 125 ezer szót tartalmaz!

köszönő képernyőtől a manager-módon át a félidei kijelzőig minden magyarul van – és ez még semmi, mert a kommentár is ékes anyanyelvünkön szólal meg.

Természetesen ez még nem grancia az élvezetre (PC-n rengeteg borzalmasan lefordított program van, ami inkább ront a játékokon), viszont ezúttal semmi galiba nem csúszott be: a fordítás nagyszerű lett, a kommentár pedig egyenesen parádés. Hajdú B. István és Faragó Richárd amúgy is igen mókás karakterek, itt meg még rá is tettek egy lapáttal. Ennek köszönhetően a szövegük rendkívül szórakoztató, ráadásul igen változatos is – bár erre nincs adatom, de nekem úgy tűnt, hogy sokkal több variációt tudnak egy-egy eseményre (pl. felvezető szöveg, szabadrúgás, gól), mint az angol kollégáik. Az külön tetszett, hogy nem kímélik a játékosokat egy-egy hiba után, néha finoman egymásnak is beszólnak, szörnyű favicceket mondanak, és sok nevet megtoldanak egy-egy jelzővel. Érződik, hogy a két kommentátor élvezte a munkáját, csak úgy árad a lelkesedés belőlük – pedig nem lehetett könnyű dolguk, a játékokban a kommentár másképp működik, mint a való életben. Az első teljesen magyar PS2-es program hihetetlenül magasra emelte a lécet – csak reménykedni tudok benne, hogy valaki előbb-utóbb még tud ennél magasabb minőséget elérni. Nem lesz könnyű…

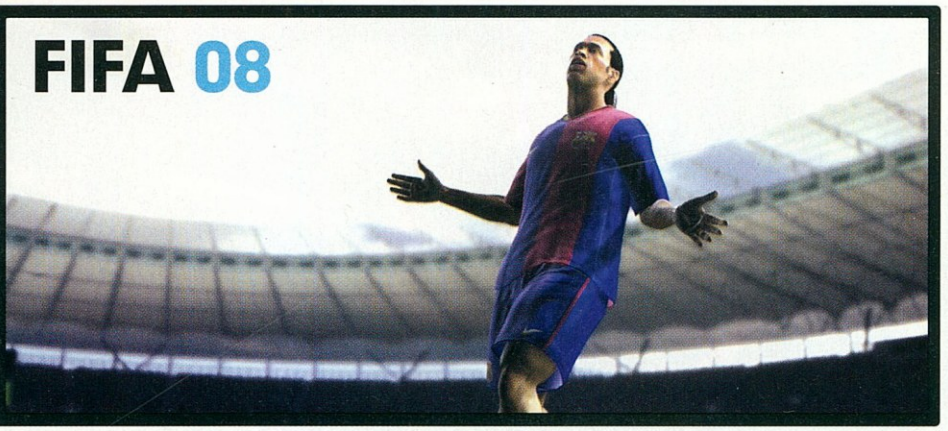
A JÁTÉKMENET ÁTALAKULÁSÁBAN NAGY SZEREPE VAN A LABDAFIZIKA ÚJRAÍRÁSÁNAK IS.

HAJRÁ, MAGYAROK!

Természetesen a játékmenet a legfontosabb, de az új FIFA e mellett hozott még valamit, amivel biztosan több ezer vásárlót fog maga mellé állítani: ez az első PS2-es (sőt, konzolos) játék, amelyik teljesen magyarítva jelenik meg. A be-

JÁTÉK A JOVŐBŐL

Az EA a lipcsei Games Convention kiállításon közölte, hogy idő- és emberhiány miatt idén még nem jelenik meg az aktuális FIFA PS3-ra. Ez pedig igencsak sajnálatos, hiszen egyrészt az új FIFA nagyszerű lett, másrészt meg PS3-on csodálatosan is nézne ki. Az alábbi kép a FIFA 07 Xbox 360-as verziójából származik, és valami hasonlóra - csak kicsit tán még szebbre – kell számítani jövőre, PS3-on is. Annak sem kell azonban félnie, aki egyelőre vár az új konzol beszerzésével – az eddigi ígéretek alapján úgy tűnik, hogy 2010-ig mindenképpen megjelenik a FIFA-sorozat PS2-n is. Az már más kérdés, hogy erre mekkora figyelem fordul majd a fejlesztőknél, hogy mennyit tudnak átültetni a (remélhetőleg) sok-sok újításból...



NETVÁLOGATOTT

Ha eddig szóba került bármelyik focijáték meg a multiplayer, mindenki arra gondolt, hogy ketten (extrém esetben, multitappal négyen) játszanak a kanapén, üvöltözve egymással és a tévével. Az utóbbi években persze már megjelent az online megmérettetések lehetősége is, de ez tulajdonképpen ugyanezt nyújtotta, csak éppen vadidegenek ellen – a barátságos meccseken kívül nem volt másra lehetőség. Olyan, mintha egy FPS-ben csak deathmatch lenne – már épp ideje volt, hogy valaki változtatott a dolgon. (Főleg, mert az amerikai sportokat feldolgozó játékok – elsősorban a Madden és a Visual Concepts-féle NBA 2K-széria – már évek óta kínálnak online bajnokságokat, saját szabályokkal lejátszható ligákat.)

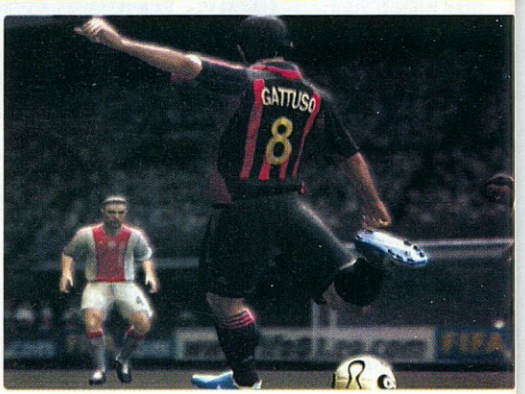
A FIFA 07 ezen a téren is merész volt, bevezették az Interaktív Ligának nevezett online bajnokságokat. Ez nem azt jelenti, hogy barátainkkal elindulhatunk bármelyik, a játékban levő bajnokságban, hanem azt, hogy a játék megjelenése után nem sokkal elindul négy liga (az angol, a francia, a német és a mexikói első osztály). A meccseket minden héten a valódival megegyező sorrendben rendezik, a „meccsnap" csütörtöktől vasárnap éjfélig tart. A lejátszott meccsek eredményét ekkor összesítik, így alakul ki a forduló minden végeredménye, a bajnokság végén pedig természetesen a legjobb (illetve a legjobb játékosok által vezetett) csapat lesz a bajnok. Nem lehet szabadon csapongani, mikor létrehozzuk online profilunkat a játékban, ki kell választani kedvenc csapatunkat, és onnantól kezdve csak nekik dolgozhatunk, csak őket irányíthatjuk (illetve egyetlenegyszer meg lehet változtatni a kedvenc csapatunkat).

AZ EGÉSZ JÁTÉK MEGÚJULT, MINDEN KORÁBBI FIFA-BEIDEGZŐDÉSÜNKET ELFELEJTHETJÜK!.

Amikor feljelentkezünk az EA online hálózatára, a gép automatikusan kisorsol ellenünk egy olyan játékost, aki épp aheti ellenfelünk rajongója, és kezdődhet a küzdelem. Ez tökéletesen működik is, ha mondjuk két nagy csapat kerül össze, hiszen akkor minden oldalon van elég játékos, mindig találhatunk ellenfelet. Mi van azonban akkor, ha mondjuk a héten egy Arsenal-Fulham mérkőzés van soron – az előbbinek több ezer, az utóbbinak legfeljebb néhány száz szurkolója akar majd játszani. Szerencsére erre is született megoldás: minden csapatnak lesz két riválisa, és ha az aktuális ellenfélből épp nem áll rendelkezésre elég, akkor a riválissal sorsol minket össze a gép. A fenti példánál maradva, azoknak az arsenalosoknak, akiknek nem jutott fulhames ellenfél, a gép kisorsolhat egy Tottenham- vagy éppen Manchester United-drukkert. Ez a rendszer rendkívül jól hangzik, kár, hogy kis hazánkban alig néhány tucat em-

A FIFA 07 nemsokára természetesen PSP-re is megjelenik, de ott sajnos nélkülöznünk kell a magyar kommentárt, az csak a PS2-es és a PC-s verzióban van benne.

Az északiak itt jobban szerepelnek, mint a világbajnokságon



ber játszik PS2-n online, így mi nem nagyon szólhatunk bele az idei bajnokságokba. Sebaj, majd jövőre – a PS3 ugyanis mindenféle kiegészítő nélkül is képes lesz felkúszni az internetre…

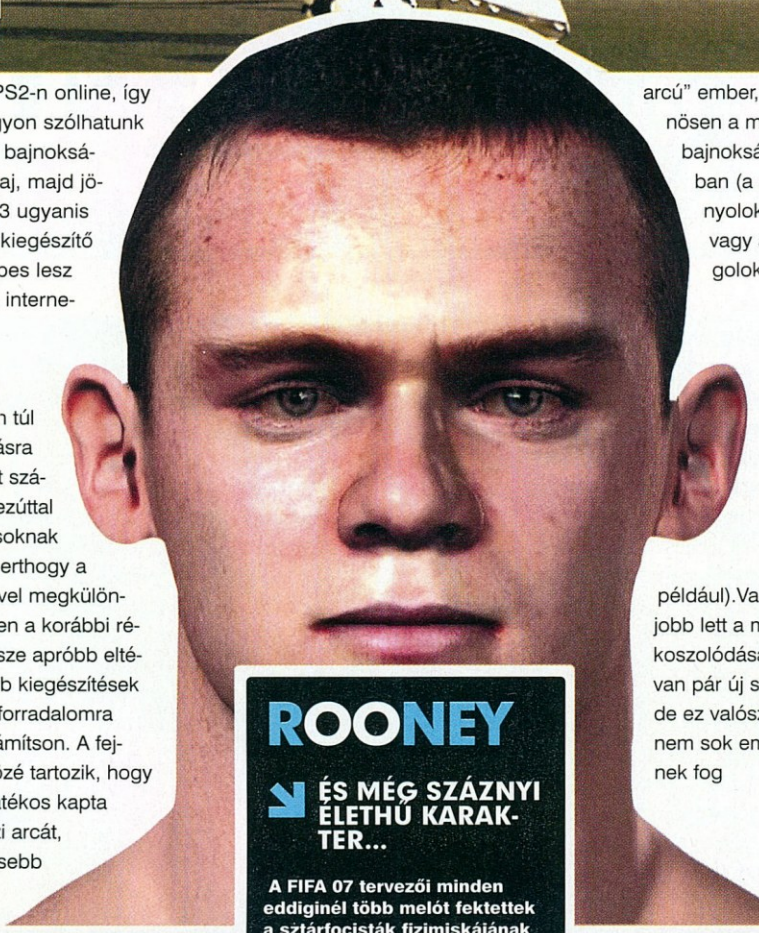
FIFA 06.5?

Grafika terén túl nagy változásra nem lehetett számítani – és ezúttal a szkeptikusoknak lett igaza, merthogy a játék jószerivel megkülönböztethetetlen a korábbi részektől. Persze apróbb eltérések, kisebb kiegészítések vannak, de forradalomra senki ne számítson. A fejlesztések közé tartozik, hogy jóval több játékos kapta meg az igazi arcát, sokkal kevesebb a „random arcú" ember, különösen a menőbb bajnokságokban (a spanyoloknál vagy az angoloknál például).Valamivel jobb lett a mezek koszolódása is, van pár új stadion, de ez valószínűleg nem sok embernek fog feltűnni.Legalább a korábbi néhány rész lelassulásait sikerült kiszűrni, a FIFA 07 teljesen reccenésmentesen fut, minden helyzetben. Aki emlékszik, az előző részek szögleteinél, felezővonalainál rendszeresen beköszönő szörnyű szaggatásra, az tudhatja, hogy ez mekkora dolog – az már más kérdés, hogy azért ez lenne az alap.

A kommentárról már ejtettem sok szót, de illik a zenékre is kitérni pár mondat erejéig. A stílusok keverése a megszokott eklektikus összeállításhoz vezetett, a brit gumirocktól az elektrón át a világzenéig minden van itt. Van pár nagynevű előadó (Muse, Paul Oakenfold, Keane), van pár idegesítő szám (például a gyönyörű című Was in der Zertung Steht), de úgy nagy átlagban hallgatható, a menükben kotorászást nem megzavaró zenéket kapunk. Mert amikor elindul a meccs, úgyis csak a játékra figyelünk, és a nagyszerű kommentárt hallgatjuk. No, meg a szurkolókat, akikre szintén nagy figyelem hárult. Támadásnál egyre hangosabb az üvöltözés, ha mellémegy a labda, a csalódott moraj lelomboz minket, ha viszont megy a szekér, a szurkolóink vidáman olléznak, skandálják a gólszerzők nevét, éneklik a klubdalokat. Kis dolognak hangzik, pedig rendkívül sokat tesz hozzá a hangulathoz – igazi meccs-érzésünk lesz tőle!

MEGÚJULÁS

A legelső információk alapján nem sokat vártunk az új FIFA-tól: azt már sokszor ígérték, hogy a játékmenetet átalakítják, a magyar kommentárral kapcsolatban sokáig nem kaptunk hivatalos választ, az online ligákat pedig jól titkolták egészen az augusztusi bemutatóig. Aztán amikor megérkezett, egészen elhűltünk: az átalakított játékmenet ezerszer élvezetesebb, mint a korábbiak, a kommentár hihetetlenül megdobja az élvezhetőséget, és – ha nem is nálunk – az online bajnokságok is biztosan népszerűek lesznek. Lehet, hogy sokak számára kissé hihetetlen, de a FIFA megrázta magát, egy év alatt több éves lemaradást hozott be, és bizony azt kell mondanom, hogy a Konaminak nagyon össze kell szednie magát, ha ezt a csomagot felül akarják múlni. Én mindenesetre abban reménykedem, hogy ők is észbe kapnak, és előbb-utóbb a Pro Evóban is lesz magyar kommentár. Na, de most felejtsük el kicsit a PES-t, és örvendezzünk annak, hogy a FIFA újra feltalálta magát. Nektek, sajnos, ki kell várni az október 2-i megjelenést, de én addig is tovább vezetem a Barcelonát a második velem elért bajnoki címük felé…



ROONEY

ÉS MÉG SZÁZNYI ÉLETHŰ KARAKTER…

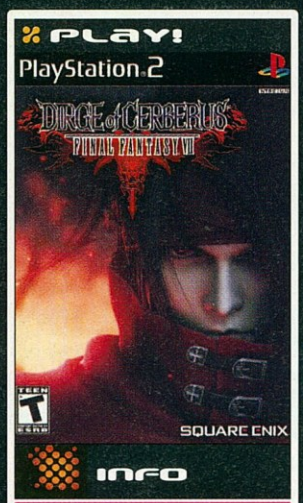
A FIFA 07 tervezői minden eddiginél több melót fektettek a sztárfocisták fizimiskájának pontos lemodellezésébe, így például Wayne "Tufa" Rooneyt is újraalkották. (Nem! Zidanenal nem fejelhetünk mellbe senkit!)

PLAY!

GRAFIKA	09	Kevés kiaknázatlan erő maradt a PS2-ben
HANG	10	Zseniális magyar kommentár!
JÁTSZHATÓSÁG	10	Mindent tanulhatunk újra - szerencsére
ÉLETTARTAM	09	Sokféle játékmód, online versenyek

ÖSSZEGZÉS: A csak hangulatában erős World Cup után alig fél évvel érkezett meg a FIFA 07, és levett minket a lábunkról. Messze ez a sorozat eddigi legjobb tagja, élvezetes játékmenetének és nem kis részben nagyszerű magyar kommentárjának köszönhetően!

95%



INFO

KIADÓ SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ SQUARESOFT
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: RBaly

DIRGE OF CERBERUS FINAL FANTASY VII

EZ A VILÁG TÖBBET ÉRDEMELT VOLNA

Évekkel ezelőtt kezdtek el szállingózni az első hírek arról, hogy készül egy, a Final Fantasy VII világában játszódó akciójáték. Először persze mindenki arra gondolt, hogy Cloud történetét viszi tovább a Square, ám hamarosan kiderült, hogy a Dirge of Cerberus a titokzatos Vincent Valentine életének alakulását mutatja majd be, eközben jó pár őt övező rejtélyről is fellebbenti a fátylat. A sok évnyi várakozásnak vége, a lemez a kezeim között van, boncolásra és ítéletre várva. A Dirge of Cerberus egy önmagában kerek történetet mond el a sokak által imádott világból – bár természetesen nem árt hozzá a FF7 karaktereinek, sztorijának ismerete. A Japánban már jó fél éve megjelent játékot még ott is, a Final Fantasy-imádók hazájában is sok negatív kritika érte. A cég szerencsés módon reagált e panaszokra, így hozzánk egy feljavított változat jutott el – csak abban nem voltunk biztosak, hogy ez elég lesz-e a sikerhez.

A TÖRTÉNET UGYAN EGYÁLTALÁN NEM ROSSZ, DE A JÁTÉK LEHETETT VOLNA SOKKAL IZGALMASABB IS.

ELŐZMÉNYEK-FEJLEMÉNYEK

Három éve annak, hogy Cloud és barátai megmentették a világot Sephiroth-tól. Az élet persze nem állt meg. A dicső tett ellenére a bolygó egy Geostigma nevű betegséggel sújtotta a lakosságot, amiért olyannyira hagyták elfajulni a dolgokat akkoriban, ám végül Cloudnak és társainak sikerült ezt a büntetést „eltörölnie". Ezen események tömör felvázolása után – amit a csodálatos Advent Children mozi mesélt el – joggal várhatták volna hőseink, hogy egy ideig béke fog uralkodni különös világukban, de természetesen tévedniük kellett. Egy évvel az Advent Children történéseit követően a Shinra árnyékhadserege, a titkos Deepground nem bírt tovább nyugton ülni a fenekén. Újfent a planéta elpusztításán fáradoznak, továbbá terveik között szerepel a híres-hírhedt Omega Weapon felélesztése is. Céljaik eléréséhez viszont égető szükségük lenne főszereplőnkre, a különleges képességek garmadájával rendelkező Vincent Valentine-ra. Emiatt hősünk bármennyire szeretne kimaradni a kialakuló harcokból, hamarabb belekerül az események sodrásába, mint hinné. A deepground-os alakok balszerencséjére Vincent zsigerből gyűlöli a Shinrát, és mindent, ami vele kapcsolatos, így éppenséggel az ellenük dolgozó World Regenesis Organisation oldalán teszi le a voksát.

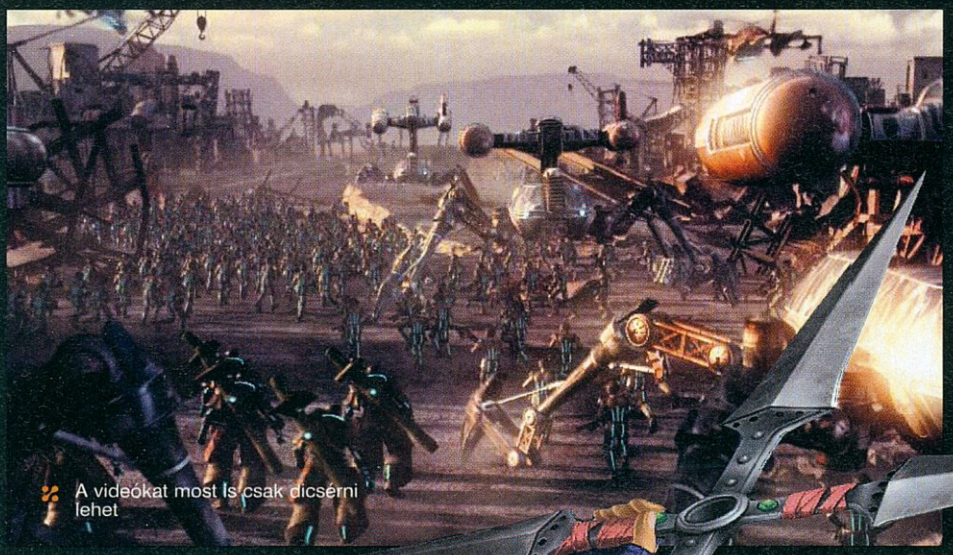
PLAY!

A fejlesztőket a Squaresoft renderelő-bizottsága segítette, ők készítették el a több percnyi lélegzetelállító videót a Dirge of Cerberus-hoz. Most a FF13-on dolgoznak.

PLEASE INSERT DISC

A játék maga a klasszikus külső nézetes akciók (á la Devil May Cry) vonalát hivatott erősíteni.

Az átvezető jelenetek hozzák a szokásos Square-minőséget



A videókat most is csak dicsérni lehet

A pályák ráadásul egyáltalán nem interaktívak, jóformán pár doboz az, ami széttörhető, minden más mintha gránitkőből volna kifaragva. Tovább ront a helyzeten, hogy az egyes szintek teljesen lineárisak, minden egyéb utat vagy sarkot egy láthatatlan fal választ el tőlünk, és ugyanez érvényes a függőleges irányban is. Magyarul jóformán semmire se lehet ráugrani, még egy bokáig érő kerítés is akadályt jelent a mozgásban, így például egy erkélyről lehetetlen visszaugrani az utcára, csak az odavezető úton visszamenve juthatunk le, ami, valljuk meg, elég gáz…

Összesen 12 szinten kell majd Rambo módjára végigszáguldanunk, melyek végén kedves főgonosz nénik, bácsik és gépek várnak minket szeretettel, de nem sok tejjel. A lemez behelyezése után hatásosan megjelenik a főcím, és máris a menüben találjuk magunkat. Itt különösebb magyarázatra csak az Extra Features opció szorul. Egyrészt ez egyike a nyugatra szánt verzió újításainak, másrészt első indításkor teljesen üres, majd csak a történeten végighaladva nyílnak meg itt a különböző lehetőségek. Új kalandot kezdve választhatunk nehézségi szintet, illetve beállíthatjuk a gombkiosztást. Itt érdemes megjegyezni, hogy konzoloktól nem megszokottan a játék támogatja az USB-s billentyűzetet és egeret, ráadásként ezek teljesen konfigurálhatók. Ez hasznos lehet, ugyanis módunkban áll FPS nézetbe is kapcsolni a feladatok közben, ha valakinek úgy könnyebb, ám néhol a kamera önkényesen visszaváltja „csak-azért-is-nézd-a-hátam” nézetbe. Az irányítás véleményem szerint nem okozhat különösebb gondot, mivel az elején mindent bemutat a program, viszont ha az mégis kevésnek bizonyulna, egy Tutorial is segíti a lelkes újoncokat. Átrágva magunkat az opciók tengerén egy gyönyörű intró veszi kezdetét, amely kellően ráhangol minket az eseményekre.

BAKLÖVÉSEK

Az animáció képsorai után éri a játékost az első pofon, amint a gép átvált a pre-renderelt álomból a „valóságba”. Meglepő tőlük, de grafikailag igen trehány munkát végeztek a Square Enixnél, és ezt a kontrasztot csak erősíti a bevezető csúcsminősége. A szintek kidolgozottsága elnagyolt, nem túl részletesek a hátterek sem, valamint a pályák felépítése ötlettelen, ami miatt sokszor érzi úgy magát az ember, hogy újra meg újra ugyanazokon a helyszíneken járna. Úgy tűnik, mintha fél év alatt rakták volna össze az egészet, mindennemű kreativitást nélkülözve, még az amúgy ismerős tájak – Midgarban járunk, ugye – is furán, idegenül, kihaltnak hatnak.

Küldetéseinket megannyi kisebb közjáték szakítja meg: egy erősebb ellenfél feltűnése a színen, megtámadott civilek egy sikátorban és effélék. Mindezek örömöt hoznának az ürömbe, ha nem lenne boszszantóan lassú a betöltögetésük. Épp belelendülnénk a harcba, amikor eltűnik a kép, villog a töltést jelző ikon, majd a snitt lezajlása után újfent töltögetés, és csak ezután kapjuk vissza az irányítást. Sajnos elég sűrűn vannak ezek ahhoz, hogy a pörgős játékmenet

INFIDEL MÁSVÉLEMÉNY

Én nagyon vártam a Dirge of Cerberust – a Final Fantasy VII ugyanis egyike a kedvenc játékaimnak, ráadásul az Advent Childrent is imádom. Éppen ezért okozott hatalmas csalódást a játék – nem elsősorban azért, mert akciójátéknak közepes, ráadásul kihívást sem sokat nyújt, hanem amiatt, hogy a sztorija elég gyenge. Az új karaktereket – leszámítva talán Shelkét – nem tudtam megkedvelni, Cait Sith-et mindig is gyűlöltem, szóval ez sem segített. Annyira dühítő a dolog: egy kicsivel tehetségesebb csapat kezében egy fantasztikus játék születhetett volna – így viszont inkább csak elrontja a FF7 emlékét (na jó, ez talán túlzás, arra még ez sem képes). Legalább a zene zseniális; bár eleinte féltem tőle, hogy az Uematsut helyettesítő Masashi Hamauzu nem tud felnőni a feladathoz, szerencsére tévednem kellett.

A régi haverok között Yuffie is feltűnik

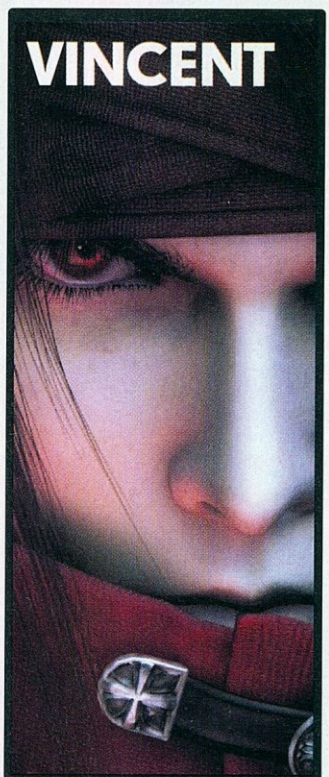
ritmusát megtörjék, így semmiképpen se tudják az eredeti, adrenalin-fokozó céljukat szolgálni.

A látvány nem minden, szoktuk mondani, ugorjunk is bele a darálóba. Azonban mikor ezt megtennénk, azonnal szembeötlik egy igen otromba dolog: a túlméretezettre sikerült célkereszt. Sajnos eléggé zavaró tud lenni, és ezt sehol sem lehet a menüben kisebbre cserélni. Nem segíti a kilátást a kamerakezelés sem. Bár az operatőr a munkája oroszlánrészét jól végzi, szűkebb helyeken mindig Vincent mögé áll be, aki így rendesen kitakarja a látóteret.

vagy ugyanonnan támadnak, ezáltal könnyen kitanulható a viselkedésük. Mintha csak azért jönnének látogatóba, hogy mihamarabb meghalhassanak. A karakterek designjáért ugyanaz a Tetsuya Nomura felelt, aki az eredeti FF7-en is dolgozott. Vélhetően csak pár órája juthatott erre a projektre, mivel az ellenfelek az egész játék alatt változatosnak semmiképpen se nevezhetők, megtévesztő-

Valószínűleg ez minden idők legbitangabb pisztolya

A csőstül ránk rontó ellenfelek AI-je is hagy kívánnivalót maga után. Botrányosan ostobák, semmi taktika vagy trükk nincs a részükről, mindig ugyanúgy en egyforma klónnak hat az összes. Részemről itt befejezném a károgást, mert ugyan átlagosra sikeredett sok szempontból a DoC, leginkább leírva hat ennyire vészesnek, mivel vannak erényei is, csak ugye a nagy név nagy elvárásokkal jár.



ÖRÜLÜNK VINCENT?

Neve: VINCENT VALENTINE
Születési helye: MIDGAR
Kora: 60 ÉV
Foglalkozása: MUNKANÉLKÜLI
Vércsoportja: A
Fegyvere: CERBERUS

A vörös köpenyes Vincent misztikus figura, aki saját maga zsoldosaként járja a világot. Eleinte a Shinra elit seregének, a Turkoknak volt a tagja, majd a vállalat Jenova-projektjlnek védelmét bízták rá. Itt szeretett bele Lucreciába, de apja halála miatt végül nem jöttek össze. Mikor Hojo, a Jenova-kutatás vezetője féltékenységből lelőtte Vincentet, egy régi gyógyító kapszulába helyezték. Vincent túlélte a lövést, ám a káosz beépült a testébe, innen a képessége, hogy átalakuljon démoni kreatúrákká. Vincent végül a sok csalódás miatt halálos büntetést szabott ki magára: egy koporsóba feküdt, és harminc éven keresztül aludt – egészen addig, amíg Cloudék fel nem ébresztették. Ekkor belépett a Shinra ellen küzdő Avalanche-ba, és mint az a Dirge of Cerberusból is kiderült, a céggel később sem békült meg...

AZ ÉREM MÁSIK OLDALA

A felhozott sok sérelem ellenére van pár üdítő színfolt is a játékban. Elsőként említeném, hogy a küldetéseink alatt párszor felvillan egy-egy almisszió lehetősége – civilek védelme, rejtett aknák deaktiválása és hasonlók –, amelyek teljesítése nem kötelező ugyan, viszont a néhol monotonná váló játékmenetet kellemesen feloldják. A mellékküldetések a szintek végi értékelésbe számítanak bele. Elvégzésükért általában plusz pénz (természetesen gil) és tapasztalati pont jár, amivel Vincentet, illetve a fegyvereit tápolhatjuk fel. Ezzel el is érkeztünk a program másik pozitívumához, a fejlesztési rendszerhez.

Egyrészt fejleszthető a karakterünk, amely nagyobb HP, MP értékekben realizálódik, másrészt vásárolhatunk gyógyitalokat, töltényeket, vagyis a klasszikus FF tárgyakat (a Potiontól a Phoenix Dawnig minden ismerős szerepel), harmadrészt fegyvertárunk is tuningolható. Kezdetben három Cerberus nevű puska van nálunk. A játékban előrehaladva találhatunk majd hozzájuk különféle kiegészítőket. A boltban vásárolhatunk alkatrészeket, amelyek módosítják az erejüket, súlyukat, alakjukat és fajtájukat. Idővel alkalmunk nyílik majd távcsövet szerelnünk hű társainkra

Az új karakterek sajnos nem túl szimpatikusak, érdekesek...

a mesterlövészek levadászására, shotgunná alakításra a sörét jó helyre kerülésének érdekében, illetve az elmaradhatatlan matériák is extra erővel ruházhatják fel Cerberusainkat.

Utóbbiak ellövése a mágikus erőnket fogyasztja, így azt igyekezzünk mindig kellő szinten tartani a főellenségekig. Akkor sem kell pánikba esnünk, ha fogytán van a lőszer, mivel közelharcra is van lehetőségünk. Ez ugyan kimerül gombok vad, taktika nélküli nyomkodásában, mégis látványosabbá teszi a küzdelmeket. A Final Fantasy világból megismert Limit Break támadásra is képes hősünk az ehhez szükséges ritka tárgyakat ellőve. Ilyenkor Vincent átváltozik, szinte sebezhetetlen lesz, és amíg tart ez az áldott állapot, brutális erővel rendelkezik. A sztori kivégzése után kapjuk meg a legfinomabb csemegéit a játéknak, amik az elején említett Extra Features menüben nyílnak meg. Negyven extra küldetés vár majd ránk, speciális feltételeket szabva nekünk, továbbá javíthatjuk a szinteken elért rangjainkat, végigrohanhatunk a pályákon a legjobb időre törekedvén, hovatovább csemegézhetünk a zenék és artwork-ök között is. A beépített extrákat tekintve egy szavunk sem lehet, igyekeztek kárpótolni bennünket a hiányosságok miatt. Nem tettem még említést a zenékről, pedig illő volna, mivel kellemes, szerethető és fülbemászó dallamok jellemzik ezt is, mint minden játékot az RPG-k királyától.

FROM JAPAN WITH LOVE

EXTRA KÜLDETÉSEK

Az eredeti japán verzióhoz sok mindent hozzáadtak az angol megjelenésig, de egy fontos dolgot ki is vettek belőle. Ez pedig az online multiplayer, vagyis a nyolcfős netes gyakások lehetősége. Ide egy csomó karaktert lehetett megnyitni, de az irányítási gondok miatt még Japánban sem lett túl népszerű ez az opció. Éppen ezért ehelyett ezeket átalakították, és a multipályákból lett összeollózva a 40 megnyitható extra küldetés. E mellett leginkább gyorsították a játékot, Vincent például 20%-kal fürgébb, tud dupla-ugrani, a levegőben lőni és kombózni. Ezenfelül a könnyű fokozat helyett mi egy extra nehéz szintet kapunk (ami mondjuk nem olyan nehéz...), és a Limit Breakek bevetése mana helyett egy különleges tárgyat igényel

SZÁZ SZÓNAK IS EGY A VÉGE

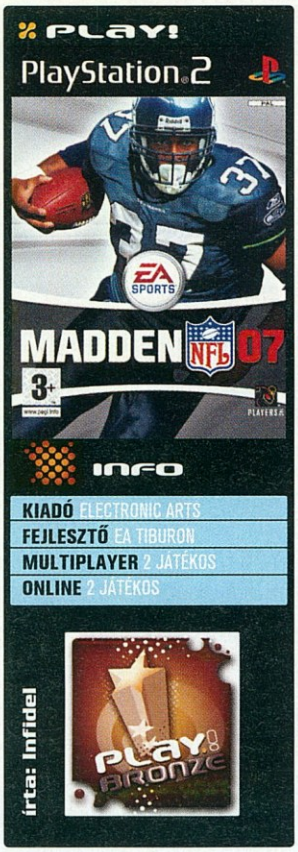
Nehéz pár szavas ítéletet alkotni a DoC felett, főként a halhatatlan FF7-örökség miatt. Csupán a játékot magát nézve nem több mint egy átlagos akciójáték, aminél azért akad (sokkal) jobb is PS2-n, másfelől egy új elem a nagynevű elől világában. Ezért és a történet alakulása miatt bizony kötelező vételnek érezheti majd az egyszeri rajongó. Mind a sorozat, mind az akciójátékok szerelmesei kapnak ebből is, abból is egy keveset általa. Kicsit a mézesmadzag jelensége juthat eszünkbe: pár érdekes és élvezetes dolog felvillan, de nincs tovább. Különösen igaz ez a lehengerlő videókra, ezekből sokkal többet is szívesen látnánk. Remélem, az alkotók tanulnak saját hibáikból, s legközelebb vagy elkerülik ezt a stílust, vagy szívvel-lélekkel, ahogy szokták, egy új mérföldkövet, etalont alkotnak ebben a műfajban is. Mert a név az ő esetükben igencsak kötelez.

PLAY!

GRAFIKA	06	Összecsapott munka, nem ezt vártuk
HANG	09	Square-minőség, még ha más is írta
JÁTSZHATÓSÁG	06	Láthatatlan falak, őrült kamera
ÉLETTARTAM	06	Az extra küldetések kibővítik a játékidőt

ÖSSZEGZÉS: Bár a Japán változathoz képest jócskán csiszoltak rajta, a rossz alapokból kacsalábon forgó palotát mégsem sikerült a tető alá hozniuk. Majd talán legközelebb, viszont a történetet egy egész estét filmben szívesen látnánk viszont.

65%



MADDEN NFL 07

A SZÉP ZŐD GYEPET MÁSRA IS LEHET HASZNÁLNI!

írta: Infidel

Ezennel hivatalosan is megnyitottnak nyilvánítom a 2006 évi őszi őrületes játékáradatot! A már 17 éve minden esztendőben augusztus legvégén megjelenő Madden biztos jelzés erre, hiszen innentől kezdve minden kiadó, kicsik és nagyok egyszerre ömlesztik ránk játékaikat. Mostantól nincs több rajzfilmátirat és szönyrűű akciójáték – vagy legalábbis ezek mellett végre minőségi játékokat is kapunk nagy tömegben. És hogy miért kell megvárni mindezzel a Maddent? Hát azért, mert ha van Amerikában tuti sikerjáték, akkor ez az – azzal meg senki nem szeret szembeszállni. A várakozás idén is bejött, hiszen egy hét alatt több mint kétmillió Maddent adtak el az USA-ban, ami még akkor is megdöbbentően nagy szám, ha tudjuk, hogy egyrészt nincs vetélytársa (az EA exkluzív jogokat szerzett az NFL-től), másrészt pedig hét platformon érte el.

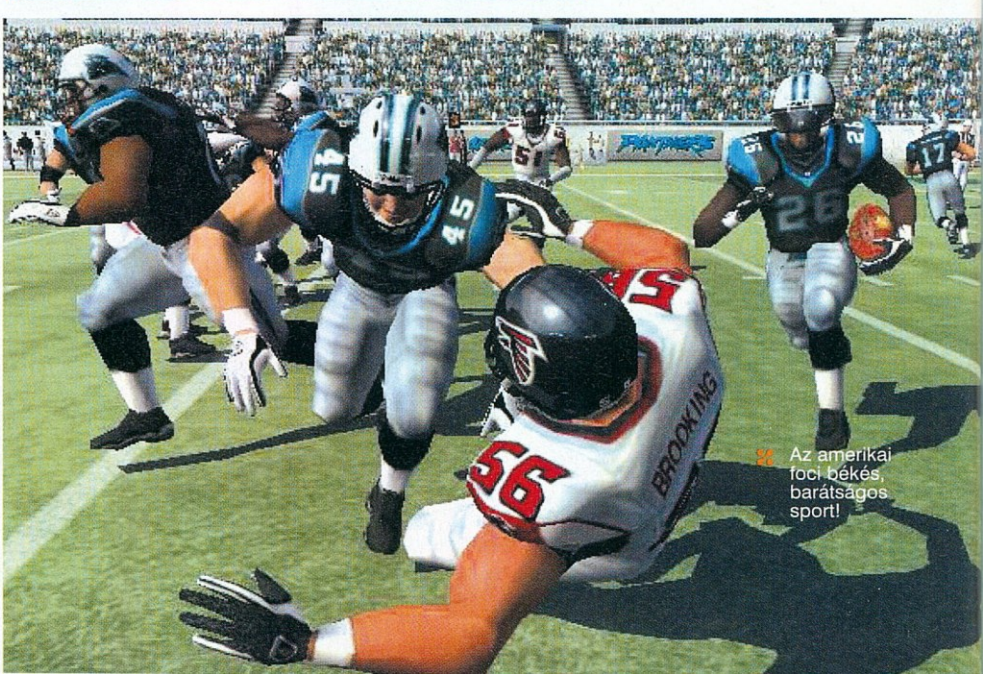
VÁLTOZÁSOK?

Ha jól számolom, ez a hetedik Madden PS2-n, így aztán úgy gondoltam, hogy amit meg akartak valósítani ezen a platformon, azt már megtették – különösebb forradalmat nem vártam tőle. Aztán közben megérkezett az ugyanennyi részt megért FIFA, ahol alaposan rámcáfoltak – ott minden átalakult, mindent lecseréltek, megújult az egész játék. Éppen ezért lettem mégis-csak nagyon kíváncsi az új Maddenre – vajon itt is véghezvittek valami hasonlót?

A válasz sajnos nem – igaz, itt nem is volt olyan a helyzet, mint az európai focinál, ahol az utóbbi részek túl sok változást nem hoztak. A Maddenek évről évre egész sokat fejlődtek, így talán most megbocsátható, ha e helyett inkább arra koncentráltak a fejlesztők, hogy időre összehozzák a PlayStation 3-as verziót. Ez egyben viszont azt is jelenti, hogy akinek megvan a tavalyi rész, és nem iszonyatos nagy rajongója az amerikai focinak, az bátran kihagyhatja az újat – viszont akinek csak korábbi élményei vannak a sorozattal, az mindenképpen csapjon le rá, mert természetesen a Madden 06 minden újítását megkapjuk itt is, ráadásul apró dolgokkal kiegészítve.

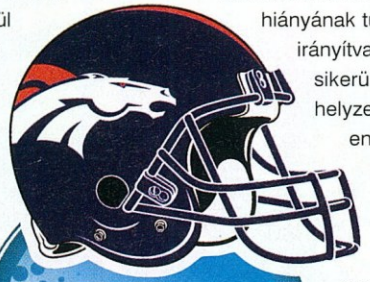
Az egyik ilyen újítás, hogy a labdával rohanó quarterback megkapta a többi EA-játékban már régóta benne rejtőző analóg "cselezést". Eddig csak gombokkal lehetett odacsapni, félreugrani, illetve egyéb, a túlélést segítő mozdulatokat előadni, most pedig erre már a jobb analóg-kar is

A TAVALYI RÉSZHEZ KÉPEST HATALMAS VÁLTOZÁSOKRA NEM SZABAD SZÁMÍTANI.



Az amerikai foci békés, barátságos sport!

használható. Hát igen, ezzel nem váltják meg a világot, mint ahogy az új rúgási rendszerrel sem. A gombnyomkodások helyett itt is a jobb analóg kar figyel be: beállítjuk az irányt, majd hátrahúzzuk a kart (erőt gyűjtünk), és végül előrecsapjuk, lehetőség szerint minél egyenesebben. Nem nehéz kitalálni, hogy jó eséllyel egy Tiger Woods-fejlesztőt kértek fel a dolog megvalósítására, hisz ott is ugyanígy működik a golflabda elütése

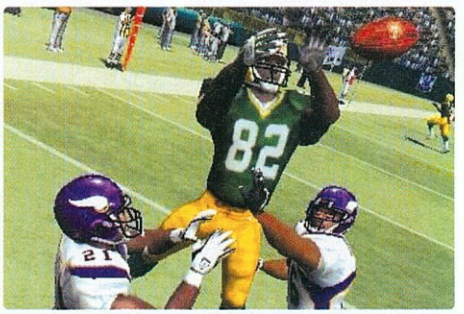


A Madden az EA történelmének legsikeresebb sorozata, bár az utóbbi években a Need for Speed mindig megverni e téren.

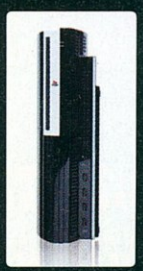
Talán a legnagyobb horderejű változás a játékmenetet – illetve, ahogy belegondolok, az egész játékot – illetően, hogy támadás közben nem feltétlenül muszáj a quarterbacket irányítanunk, bármelyik blokkolóra is átválthatunk. Ezzel elméletileg lehetővé válik, hogy mi tisztítsuk meg a futó előtt az utat. Ha ez sikerült, vissza is válthatunk a labdás emberre (egy kisály mátrixos lassulás-effekt kíséretében), vagy hagyhatjuk, hogy az AI induljon meg nagy sebességgel az ellenfél endzonejához. Ezzel csak két gond van: néha a gép nem veszi észre, hogy milyen szép nyílást csináltunk neki a védők falában, másrészt meg ha már touchdownt szerzünk, azt mindig én akartam megtenni. Van még egy harmadik probléma is, bár ez valószínűleg a gyakorlás hiányának tudható be: a blokkolót irányítva meglehetősen sokszor sikerült elbaltáznom az egész helyzetet, ugyanis meglepően könnyű a vadul a quarterbacket rohamozó, harcis festéses védők mellé ugrani. Ennek pedig jó eséllyel egy brutális ütközés a vége, mi meg kezdhetjük elölről az egész támadást.

TARTALOM

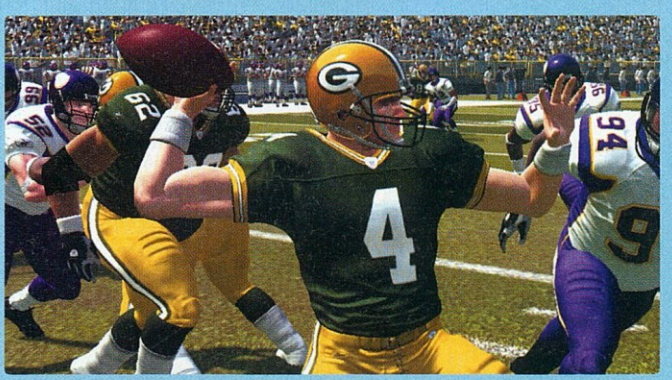
A két legfontosabb játékmód a Madden 07-ben is a Franchise és a Superstar (emellett persze lehet barátságos meccseket játszani, gyakorolni és még online is kereshetünk ellenfelet). Az előbbi

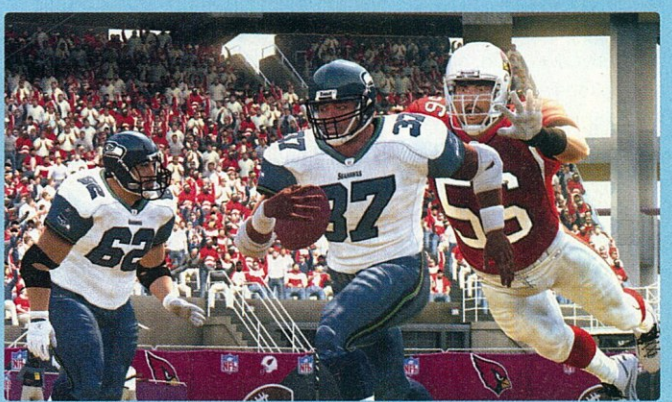


A PS3-AS VERZIÓ

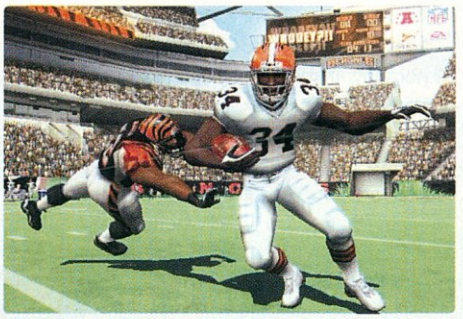


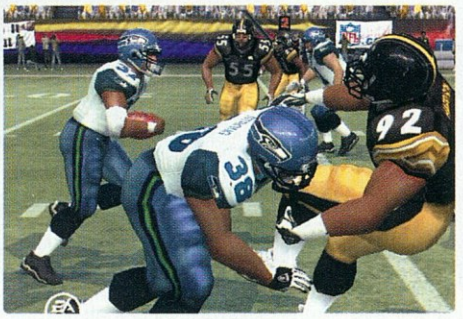
Az EA ugyan talán a vártnál kevesebb játékkal jelentkezik a PS3 rajtjánál (a Madden mellett lesz Need for Speed, Fight Night és Tiger Woods), így sajnos nem lesz a gépre egy évig FIFA sem, de legalább az amerikaiak örülhetnek. Nemzeti sportjuk ugyanis már az első naptól elérhető lesz az új konzolon, és talán nem kell hozzá különösebb jóstehetség, hogy azt mondjuk, ez lesz az indulás egyik legsikeresebb programja – ezt mindenki meg fogja venni, aki még nem gyűjtötte be az Xbox 360-as változatot. Mégpedig azért, mert az szinte teljesen megegyezik a PS3-assal (a lenti képek vegyesen mutatják az X360-as és a PS3-as verziót), így legalább be tudunk számolni róla. A legnagyobb (ám önmagában azért apró) változás a Superstar-módot érte, itt saját karakterünk tulajdonságait különböző minijátékokkal tudjuk meghatározni, megnövelni. No meg azért grafikai téren is lesznek változások, elég talán a lenti képekre pillantani – egy HD tévén már ilyen látvány fogadja a játékosokat...





Az új, analóg karos cselezési rendszerrel elvileg így lehet ügyeskedni





az a hagyományos bajnokságmódnak felel meg, csak éppen itt már igazi edzőként a konkrét meccsek megvívása mellett milliónyi más dologgal is foglalkoznunk kell. A szezonok között például 11 lépcsőben erősíthetjük csapatunkat, többek között ilyenkor kell a szerződéseket megkötni, kikémlelni, majd megvenni az új tehetségeket. Élvezetes móka, még ha nekem kicsit sok is volt az az idő, amit nem konkrétan a játékkal töltöttem el.

A Superstar-mód valószínűleg válasz a NCAA zseniális Campus Legendjére – ahogy előző számunkban olvashattátok, ott egy egyetemistát kellett alakítanunk, a meccsek és edzések mellett figyelve tanulmányainkra és a bulizásra is. A Superstar játékmód tulajdonképpen ennek felnőtt változata, hiszen itt egy frissen igazolt tehetséget alakítunk. Őt vagy mi alkotjuk meg a játék egész sok lehetőséget engedő szerkesztőjében, vagy áthozzuk az NCAA-ban felnevelt figuránkat. Ennek a játékmódnak az érdekessége, hogy nem irányítjuk az egész csapatot, csak és kizárólag az általunk kreált játékost. Ennek megfelelően sokszor nem is vagyunk a pályán: nyilván, ha quarterbacket alakítunk, csak támadásokkor megyünk fel, de akár olyan speciális figurát is alakíthatunk, mint a rúgó. Természetesen nem kellvégignézni az egész meccset, bármikor beletekerhetünk, és ekkor azonnal a következő szereplésünkhöz ugrik a játék.

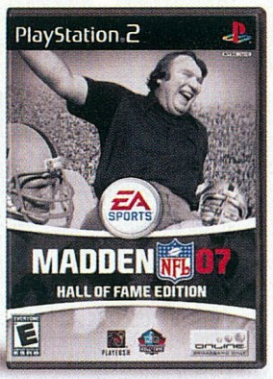
Akinek még ez is sok, az persze szimulálhatja is a meccseket, bár ez nem tanácsos dolog. Emberünk ugyanis minden akciójával módosítja az elismertségét társai, illetve az edzők között. Ha jól teljesítünk, még különleges posztok is megnyílnak előttünk, melyek különféle bónuszokat adnak, ha viszont mondjuk egy rossz passzunk miatt veszítjük el a labdát, és ennek következtében az ellenfél touchdownt szerez, ennek azonnal búcsút mondhatunk. (Egyébként emiatt nem érdemes szimulálni minden meccset, hiszen úgy nem fejlődhetünk.) Ennek a játékmódnak a végcélja, hogy bekerüljünk a sportág nagyjai közé, a Hírességek Csarnokába, és ehhez nem elég a legjobbnak lenni. Az sem árt, ha mindenkivel jóban vagyunk, ezt a meccsek közti interjúzás során bizonyíthatjuk be. Igaz, néha a kérdések abszolút nem illeszkednek az adott helyzethez, de sebaj. Ha igazán jók vagyunk – és annak kell lennünk, különben sosem kerülünk be John Madden mellé – akkor előbb-utóbb feltűnnek a reklámügynökségek, és még arra is van esélyünk, hogy mozifilmekben szerepeljünk. Igen szórakoztató ez a játékmód is, bár elég bizarr dolog minden meccsen ugyanazt az egy fickót irányítani, miközben dühöng körülöttünk a mérkőzés.

ÉS A FORMA

Ha valaki egy tavalyi, illetve egy idei Madden-kép alapján meg tudja mondani, hogy melyik verzióból származnak, az minden bizonnyal egy fejlesztő – grafikailag ugyanis minimálisat fejlődött csak a program. Mint azt a bevezetőben is említettem, a programozók és grafikusok a PS3-as verzión dolgoznak, így ez végülis érthető; de azért örülni nem fogok neki. Talán van néhány új animáció, de máskülönben minden – a stadionoktól a játékosokon át a nézőkig – ugyanúgy néz ki, mint tavaly. Ugyanez igaz a kommentárra is, de természetesen a soundtrack új. A stílus persze nem változott, most is rock és hip-hop kavalkádja fogad minden játékost.

Összefoglalásként csak ismételni tudom magam: túl sok fejlődés nincs az előző részhez képest, látszik, hogy már nem a PS2-es verzió volt az elsődleges fontosságú. Aki játszott a tavalyi Maddennel, annak felesleges vétel lenne, viszont aki csak ismerkedik a sportággal, kihagyta az eddigi részeket, az mindenképpen ruházzon be rá – PS2-n ennél jobb amerikai focis programot nem fog találni!

HALL OF FAME



VIDEÓK PLUSZ TÍZ DOLCSIÉRT

Mi Snake-kel a marketingesek tökéletes prédái vagyunk: minden további nélkül hajlandóak vagyunk kipengetni pár dollárral többet, ha egy igen várt játékból egy gyönyörű kiadású, bónuszokkal tömött Gyűjtői kiadás is elérhető. Természetesen mindennek van határa, és sajnos azt kell mondanunk, hogy a Madden 07 ilyen speciális kiadása nekünk nem érte meg a megnövekedett árat – bár ennek jó eséllyel az az oka, hogy bár szeretjük a sportot, nem nagyon ismerjük annak múltját, nagy alakjait. Márpedig a különleges kiadású (legalábbis tartalomban, még csak nem is fémdobozos) új Madden erre épít: egy másfél órás filmet kapunk John Madden (egykori játékos, majd edző, jelenleg kommentátor) életéről, valamint két, a játékhoz kapcsolódó kisfilmet. Ezek közül az egyik leginkább a fejlesztőkkel készített interjúkból áll, a másik pedig – és ez az érdekesebb – a PS3-as verzió készítését mutatja be. A Hall of Fame kiadás Magyarországon nem lesz kapható, így azok a fanatikusok, akiknek ez felkeltette a figyelmét, külföldről kell, hogy megrendeljék.

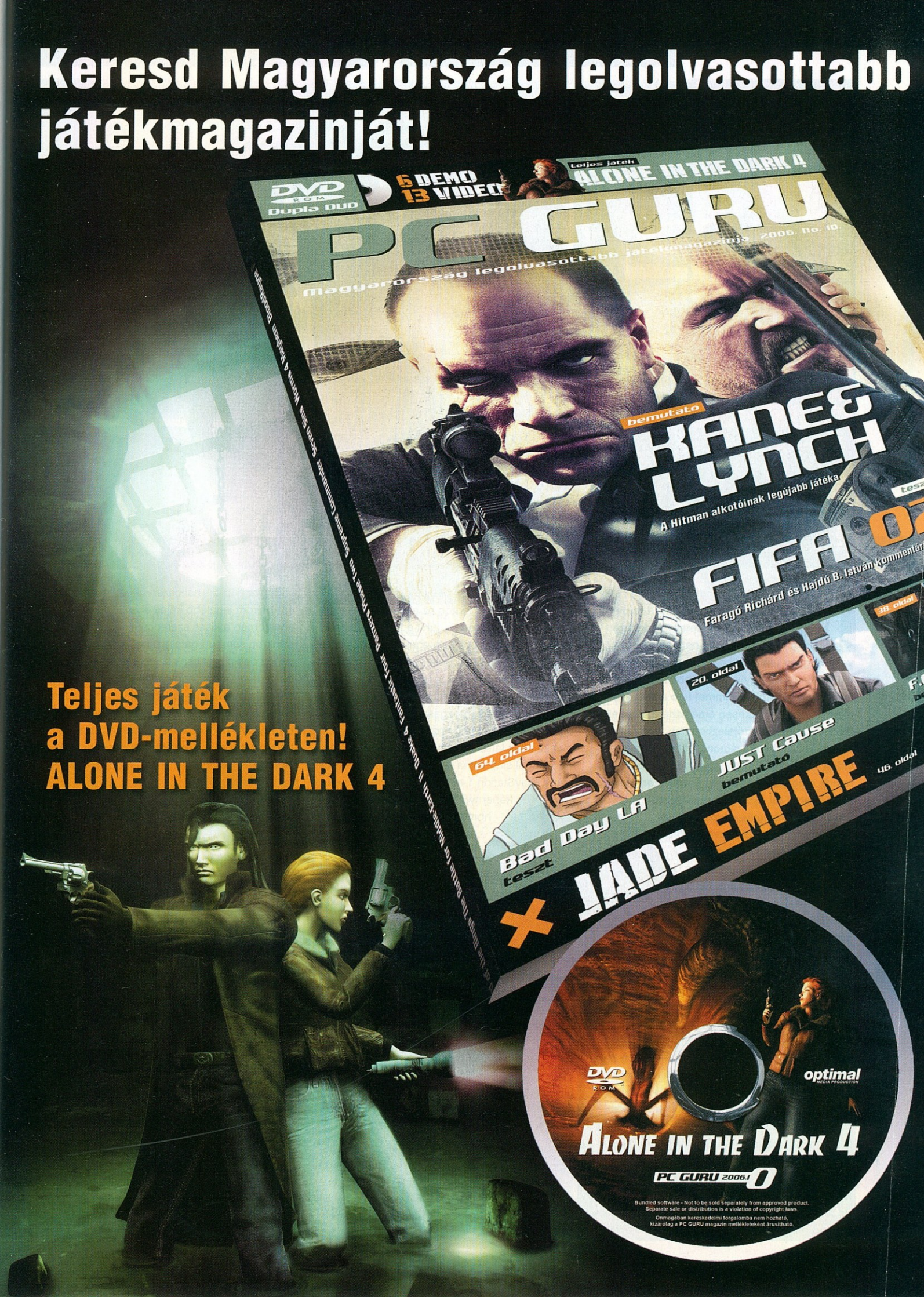
PLAY!

GRAFIKA	08	Copy-paste a tavalyi változat alapján
HANG	07	A zenék újak, hallgathatóak
JÁTSZHATÓSÁG	09	Ez az amerikai foci - minden benne van
ÉLETTARTAM	09	Két zseniális játékmód = sok meccs

ÖSSZEGZÉS: A Madden-sorozat tulajdonképpen tavaly elkészült PS2-re, és bár még biztosan évekig meg fog jelenni a gépre, túl nagy változásokat már nem szabad elvárni tőle. Az idei kiadás szerencsére kicsit még meg tudott újulni, de ha megvan a 06, nem érdemes ezt megvenni...

82%

Keresd Magyarország legolvasottabb játékmagazinját!



Teljes játék a DVD-mellékleten!
ALONE IN THE DARK 4

INFO

KIADÓ EIDOS
FEJLESZTŐ VOLATILE
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: NightBagoly

RESERVOIR DOGS

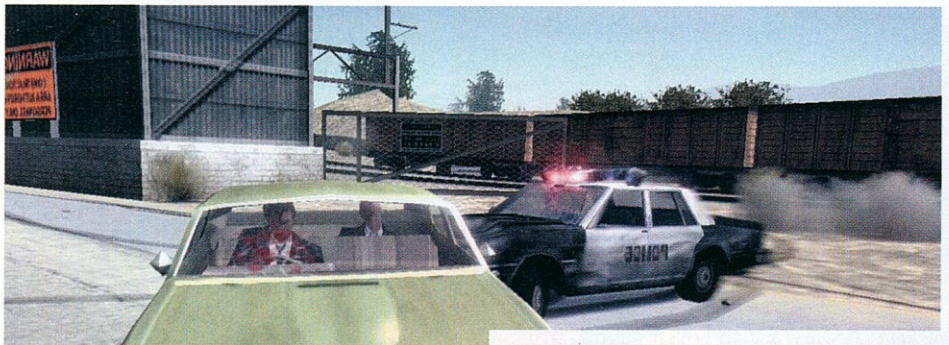
A KULT-KLASSZIKUS HANGULATTALAN FELDOLGOZÁSA

Kevés olyan rendező akad ma Hollywoodban, mint Quentin Tarantino. A sokak által mesternek becézett férfit lehet vagy nagyon szeretni, vagy nagyon utálni, de nem lehet mellette szó nélkül elsétálni. Egyik leginkább kultivált mozija, a Kutyaszorítóban címmel futó alkotás kissé nyers, kissé nehézkesen emészthető talán első blikkre, de megkérdőjelezhetetlen, hogy mesterműként tartható számon. A film – nagyon röviden – arról szól, hogy egy „idegenekből" álló banda megpróbál kirabolni egy ékszerüzletet, ám a zsaruk túl gyorsan megérkeznek: valaki tehát kőműves-alapanyag, ismerősebb szót alkalmazva: tégla. Az érdekessége az egésznek, hogy nem az akcióra, hanem a rendkívül jól eltalált karakterek közti konfliktusokra épít, és afféle félkrimiként lebilincseli a nézőt is, miközben az időben és térben ugrándozva egyre jobban kigöngyölíti az amúgy szimplának is nevezhető történetet. Szinte magától értetődő, hogy játékadaptációt a műből faragni annyira potens ötlet, mint táncoló emberek vidám hangjaira vágyni egy ravatalozóban, de mint azt tudjuk, a játékiparban semmi sem tabu, így egy forró nyári napon azon kaptam magam, hogy az odáig félig talán szánt szándékkal nyomon nem követett akciójáték előzetes példánya a PS2-ben pörög, és megpróbálja felidézni, amit ebben a formában felidézni képtelenség.

UNHAPPY BEGINNING

Én tökéletesen tisztában voltam vele, hogy elfogultság nélkül nem tudok szembeszállni a konverzióval, azonban – ha lehet így fogalmazni – a készítőbrigád már rögtön az elején letörte azt a minimális lelkesedést is, amit a hangulatosnak ugyan nem nevezhető, de egész élvezhető intró megadott az elején: a Reservoir Dogs ronda, és ennél szebben ezt nem is lehet kifejezni. Vannak részek, amelyek akár elviselhetőek is lennének – a karakterek mozgásai például – , de az egész annyira amatőr, hozzá nem értő kezek munkájának látszatát kelti, hogy az embernek valósággal sírni volna kedve. Van is miért – ocsmány, PlayStation 1-et idéző külső helyszínek, a képernyőt szinte teljesen elsötétítő homályosító effektussal megáldott épületbelsők, valamint rendszeresen jelentkező sebességproblémák jellemzik jelenleg a játékot. Az egyedüli szerencse, hogy a készítők letették a voksaikat a film muzsikái mellett – innentől fogva pedig a hallószervünket folyamatosan érő ostrom legalább kéjes élvezetekkel jár… és ennek még a kissé szerencsétlenül sikerült szinkron sem tud gátat szabni. A beszédhangokhoz pedig már csak az arcok illenek rosszabbul – nem tudom, hogy a fejlesztők nem kapták meg a színészek engedélyét a lemásolásukra, vagy csupán enynyire sikerült mellényúlni, mert bizony sok-sok képzelőerő szükséges ahhoz, hogy az egyes szereplőket azonosítani tudjuk

A Reservoir Dogs Angliában kisebb balhét okozott: az Xbox-verziót vissza kellett vonni a boltokból, mert elfelejtették retenni a dobozukra a 18+ matricát...



az ismert arcokkal. Mindent egybevetve, a program külsőségeiben bőven alul marad a film kultusz mivolta miatt támasztott elvárásoknak, innentől fogva pedig maximum annyiban reménykedhet a deli játékos, hogy legalább maga az élmény, amit nyújt, képes arra, hogy űberelje a külcsínért felelő, bizony nem túlságosan jeleskedő brigád teljesítményét.

KIVÁGOTT JELENETEK

Ahogy azt a program bevezetőjében – amely tulajdonképpen egy érthetően előadott, és könnyen megjegyezhető tutorialt jelent – észrevehetjük, rögtön az első öt percben, a játék bizony azokra a területekre fog építeni, amelyek kimaradtak a moziból. Tehát sok-sok pisztolylövésre, egy kevéske gondolkozásra, némi vezetésre és még több robbanásra. A Reservoir Dogs – minden logika ellenére – akciójáték lett, innentől fogva pedig az az érdekes, hogy ekképpen hogyan is képes megállni a helyét. Már most elmondom: nem tökéletesen... A játékban a filmekből ismert gazfickók egyikét irányíthatjuk – itt lesz mindenki, aki számít – méghozzá a szokásos megyek és lövök sablon helyett a kissé taktikusabb játékmenetet kényszerítve előtérbe.

Miközben haladunk előre a történetben, egyre több és több, a film által nyitottan hagyott jelenettel lehetünk gazdagabbak, amelyek egytől egyig a lehető legegyszerűbb módon vannak kivitelezve: feladatunk általában az, hogy eljussunk az adott szereplővel a pálya végéig, eközben pedig minél több rendőrt tegyünk hidegre, lehetőleg fedezékből, vagy taktikusan, mert hát mostanában az a divat. Alapjában véve két lehetőségünk van: az agresszívabbak lelőhetnek mindenkit, aki mozog – ez sok-sok agyvelővel jár! -, a nyugisabbak, illetve a taktikusabb harcokra vágyóak pedig megragadhatják a kószáló járókelőket, hogy némi ütlegeléssel és sok-sok káromkodással arra kényszerítse a kopókat, a túsz életének érdekében dobják el a fegyvereiket, és tegyék azt, amit mondunk, különben komoly probléma lesz (sok-sok agyvelővel). Ám

A KUTYASZORÍTÓBAN EGY FELDOLGOZHATATLAN FILM - ÉS EZT AZ EIDOS BE IS BIZONYÍTOTTA.

mind a két módszer hatásos lehet a beépített bullett festival nevű extra életre keltésében, amely tömören és egyszerűen bullett time-ot jelent, új szóval: az idő lelassul, mi pedig alapos megfontolás után elhelyezhetünk pár golyót, amelyek – a hirig pár másodperces lejárta után – tökéletesen látványos módon az ellenfélbe csapódnak. Amikor pedig már végképp majdnem megunjuk az egészet, akkor jönnek a leginkább Driverhez hasonló módon kivitelezett autós részek, amelyek megdobják egy kicsit a cucc monotonitását. Mert, bár a túszokkal való sakkozás remek móka, a tűzpárbajoknál észnél kell lenni, és a vezetés is egészen jól kivitelezett módon történik, a játék bizony nagyon hamar unalomba fullad. A film fonalvezetését megpróbálva átültetni interaktívba, nos, nagyon nehézkes, mondhatni lehetetlen, a készítők azonban mégis megpróbálták: innentől fogva pedig gyakorta kell ugyanazon a helyszínen, ugyanazokkal a kihívásokkal – csak más szereplővel – szembe néznünk, amelyek miatt a hosszú távú élvezet elmaradása garantált.

MR. PINK

Jelenlegi állapotában az a legalapvetőbb probléma a Reservoir Dogs-szal, hogy egy tökéletesen egyszerű alapokon nyugvó, ronda és középszerű akciójáték, amely képtelen visszaadni akár csak a film legfontosabb hangulati elemeinek lényegét. A folyamatosan szövegelő főhősök dialógusai valahogy kilógnak a filmben látott jelenetektől, és a készítők bizony gyakran tévútra tértek, amikor megpróbálták bemutatni a háttérben zajló eseményeket, hiszen képtelenek voltak hozzátenni azt a pluszt, amelyet Tarantino varázsának is nevezhetünk. A fanatikusokat óva intem, a taktikus akciójátékok kedvelőinek viszont azt mondom: tegyenek egy próbát. Elvégre, bár a filmhez nem sok köze van, a benne rejlő ötletek némelyike egész jópofa, és ideig-óráig akár szórakoztatni is képes.

PLAY!

GRAFIKA	05	Vannak jó pillanatai, de nem az igazi
HANG	09	A filmből lett átemelve - kell ennél több?
JÁTSZHATÓSÁG	06	Van benne valami...
ÉLETTARTAM	05	...de egy idő után nem kívánod újra látni

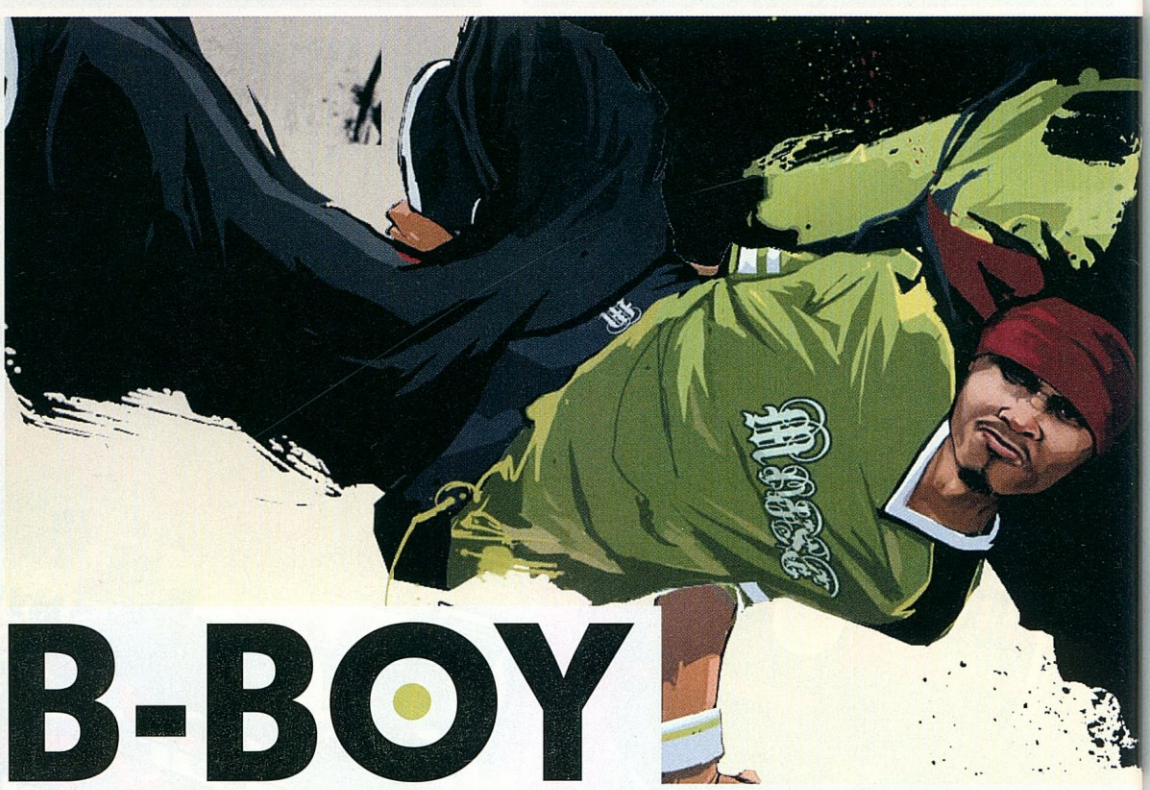
ÖSSZEGZÉS: Ezzel a játékkal kapcsolatban minden élő ember a Földön, aki már látta a filmet, szkeptikus volt. És ez be is jött... A Reservoir Dogs nem a legroszszabb program, ami valaha napvilágot látott, de teljesen elüt a filmtől: ez ugyanis középszerű, az meg örök klasszikus.

63%

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ FREESTYLEGAMES
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

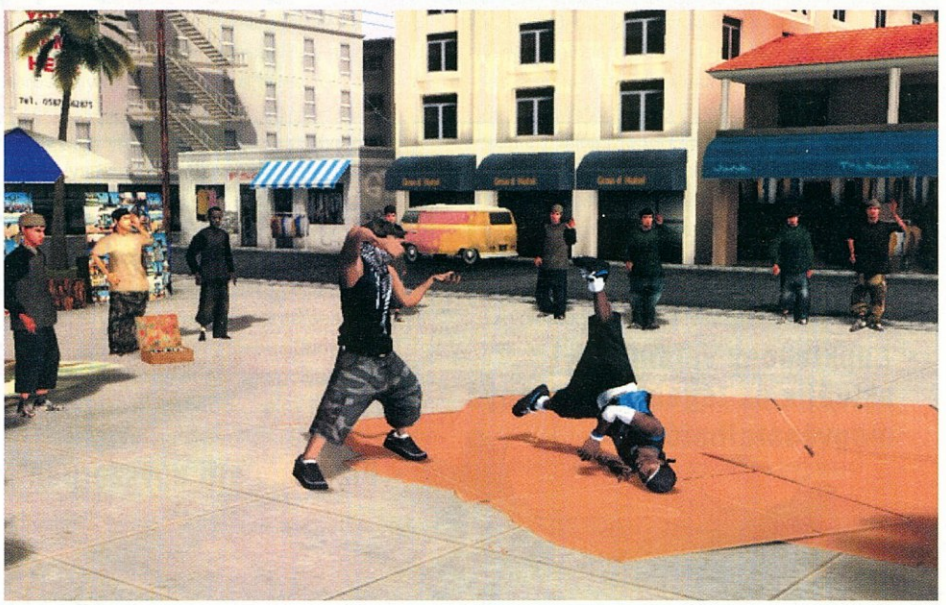
írta: Nightbagoly



B-BOY

TÁNCOLÓS JÁTÉK, MEGLEPŐEN KEVÉS TÁNCCAL

Hihetetlen dolgok történnek meg az emberrel, amikor féltett pénzét egy PS2-be fekteti. Először jönnek a bepótolandó legendák, szépen sorban, majd a kisebb hírű, innovatív, ötletes játékok, végül pedig eljut azokhoz a dolgokhoz, amelyeket nem lehet beskatulyázni, nem lehet rákenni, hogy egyik, vagy másik stílust képviselik, mégis képesek ideig-óráig lekötni a gyermeteg lelket. A B-boy egy ilyen játék. Leginkább úgy tűnik, mintha példának okáért a Britney Dance Beat – vagy, hogy ne legyünk ilyen kegyetlenek, egy Dance Dance Revolution – vadhajtása lenne, komolyabban belemélyedve pedig mindenki rádöbbenhet, hogy ehhez bizony nem jár táncszőnyeg, és ember legyen a talpán, aki – ha mégis járna – tudna vele mit kezdeni. Hölgyeim és uraim, büszkén jelenthetem be nektek a világ első break-tánc szimulátorát!



SZÉP, SZÉP...

Amit az ember először szemügyre vesz egy ilyen alkotás kipróbálásakor, az a külcsín. Hogyan fest, mennyire dögös, mennyire sikerült a megjelenítéssel átadni a megragadni kívánt világ hangulatát, és így tovább. Ha ezt a részét vesszük szemügyre a B-boynak, nyugodtan hátradőlhetünk: a grafika bármiféle túlzás nélkül egyszerűen döbbenetes. A különböző arénák (a háztetőtől a poros utcán át a zsúfolt diszkóig) részletessége bizony lenyűgöző, nem lehet rajta fogást találni. Szinte minden helyszínen akad pár (tucat) néző, akik biztatják a sziporkázó, vagy éppen alázzák a bénázó versenyzőket, tapssal, bemutogatással és a testbeszéd egyéb aspektusaival. Bár alaposan spóroltak az ő megjelenítésükön, ez még nem megy a kinézet rovására: a bámészkodók kidolgozása ugyan szépen alulmarad a versenyezőkéhez képest, azért még mindig nem süllyed kellemetlen szinte, és tökéletesen tudják fokozni a hangulatot.

A B-BOY A "MEGVÉTEL ELŐTT MINDENKÉPPEN KIPRÓBÁLANDÓ" KATEGÓRIÁBA TARTOZIK.

Ami természetesen a legfontosabb, a táncosok mozgása és egyáltalán a teljes kinézetük; jelentem, itt sincs nyoma elnagyoltságnak. A fejlesztők szinte mindent kihoztak a masinából, amit ki lehetett (a Criterion egykori embereiről van szó, így ez azért nem túl meglepő), hőseink nagyon emberiek, mozgásukat pedig egy profi breaktáncos is elismerően nézné. Nem irreális, csak a szükséges szinten, nincsenek nagy effektusok és Mátrixból megismert lassítások. Ami az egész megjelenítésre felteszi a koronát, azok a vágások: a versenyt klipszerűen tekinthetjük meg, bizonyos mozgásoknál iszonyatos dinamizmussal ugrik a kamera, néha tényleg az az érzése az embernek, hogy nem is játékot néz, hanem egy videoklipet. A remek külcsín mellé pedig az alkotók nem voltak restek még jobb zenéket beszerezni. Korunk nagy sztárjai és a régmúlt, ebben a műfajban legendássá vált muzsikusai mind és mind fellelhetőek, és szinte hibátlanná teszik a játék által felkínált élvezeteket.

KEZDŐDHET A TÁNC

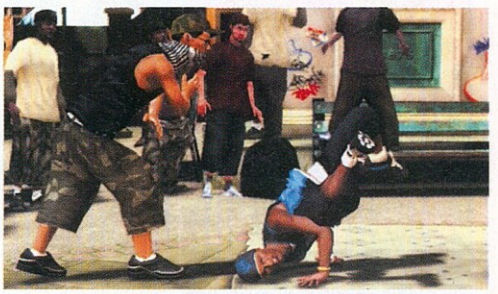
Ami sokkalta komplikáltabb egy ilyen program esetében, az maga a nagybetűs játék, hogyan sikerül az embert aktivitásra késztetnie. Nos, jelentem, a B-boy ezen a téren bizony szinte tökéletesen kudarcot vall, azonban – mielőtt a műfaj rajongói megköveznek, megpróbálom kifejteni, miért. Nos, lehetőségeink száma kis túlzással korlátlan, rögtön kezdésnek érdemes nekifutni a tutorialnak, amely bemutatja nekünk, hogyan is tud táncolni korunk virtuális breakere. Ami már itt is feltűnhet – a gyönyörű grafikán, és a lenyűgözően alkalmazott virtuális kamerán kívül – az az, hogy a program első ránézésre eléggé passzív. Úgy értem, az ember érzés szerint – meg az utasítások alapján – nyomkodja, mint az őrült a kontrollert, a karaktere meg erre, vagy arra a kombinációra reagálva különböző, néha hosszú másodpercekig tartó mozdulatot présel ki magából.

Eleinte csak enyhe hümmögés követte a látottakat, így azonnal belevetettem magamat a karrier módba, hogy alaposan meg tudjam nézni, miként is működnek a látottak egy átgondolt karrier közben. Itt ért az első meglepetés, ugyanis karaktert kell generálnunk. Na jó, az alapján, hogy egyik sztár neve sem szerepel a játékban, ez várható volt, de azért mégis, igencsak kellemes, hogy én hozhatom össze virtuális másomat. Nagyon aprólékosan meg lehet alkotni álmaink break-táncosát, bár, a program mentségére legyen mondva, hozzám még csak hasonlót sem lehet alkotni, pedig eljátszottam a gondolattal, hogy milyen jól festene egy fekete, tollas bagoly a padlón pörögve. Ezek után a „központi terembe" – értsd: egy lakásba – kerülünk, ahol lehetőségünk van a karrier során létrejött extráinkat látványos kiegészítőkre – ruhákra, például – cserélni, megnézni, mennyire is vagyunk jók, gyakorolni, vagy versenyre vadászni.

PLAY!

A fejlesztőket két világhírű (?) breaktáncos is segítette, nevezetesen Crazy Legs és Hooch. Róluk modellezték a legtöbb mozdulatot is, és egyéb szakmai tanácsokat is adtak.

Az igazság pillanata akkor jön el, amikor eleget szórakoztunk a szobában, és kipróbáljuk magunkat élesben. A játék ebben a pillanatban hullik elemeire – bár aki kedveli a stílust, az nagyon rövid ideig még el lehet vele.. Ami a tutorial folyamán csak gyanús volt, itt válik egyértelművé: annyira jó a grafika, a zene, annyira aprólékosak a mozgások, hogy igazából a készítő feleslegesnek tartották, hogy egyes amatőr játékosok belerondítsanak az összképbe. Folyamatosan olyan érzése van az embernek a program során, hogy bármit is tesz, mégsem ura önmagának – illetve karakterének. Két-három gombos kombinációt egy erőteljes, hosszú másodpercekig tartó animáció követ, amelyet maximum annyira tudunk befolyásolni, hogy vadul püföljük a gombokat, és élvezzük, ahogy valósággal dübörög a kezünkben a dualshock. Persze, ahogy haladunk előre, egyre jobb, és jobb kombinációkat kapunk meg, mégis, végig ott marad a kisördög a füled mellett: „ezt nem te csinálod, nincs beleszólásod abba, hogy mi történik a képernyőn". És, ha egy játéknál ezt érzi az ember, na ott már komoly gondok vannak.



LAZÍTS!

És gyakorlatilag sikerült is mindent elmondanom a Sony-család legújabb, fura tagjáról: virtuális break-dance videó, dögös kinézettel, dögös zenékkel, minimális játékélménnyel. Egy remekbe szabott mozgásokat tartalmazó, látványos kis videoklip szerkesztő, amelyben a kontrollert markoló egyén inkább rendező, mintsem játékos. Azok azonban, akik megőrülnek ezért a világért, nyugodtan tegyenek egy próbát: soha ilyen lehetőség még nem volt arra, hogy saját magunk által szerkesztett break-klipet nézzünk.

PLAY!

GRAFIKA	08	Dögösen fest, meg kell hagyni
HANG	07	Remek zenék, ám csak egyetlen stílus
JÁTSZHATÓSÁG	06	Kicsit passzív, mint játék...
ÉLETTARTAM	06	Aki szereti a klipeket, az jól szórakozhat

ÖSSZEGZÉS: Remek grafika, sokféle mozgás, jó zenék, egyszóval minden adott lenne ahhoz, hogy a stílus szerelmesei elszórakozzanak vele. Egy probléma van: mint játék, eléggé egysíkú, ezáltal azok, akik mást keresnek a programban, mint a '90-es évek break-őrületét, azok nem fognak találni semmit.

72%

INFO

KIADÓ MIDWAY
FEJLESZTŐ TERMINAL REALITY
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

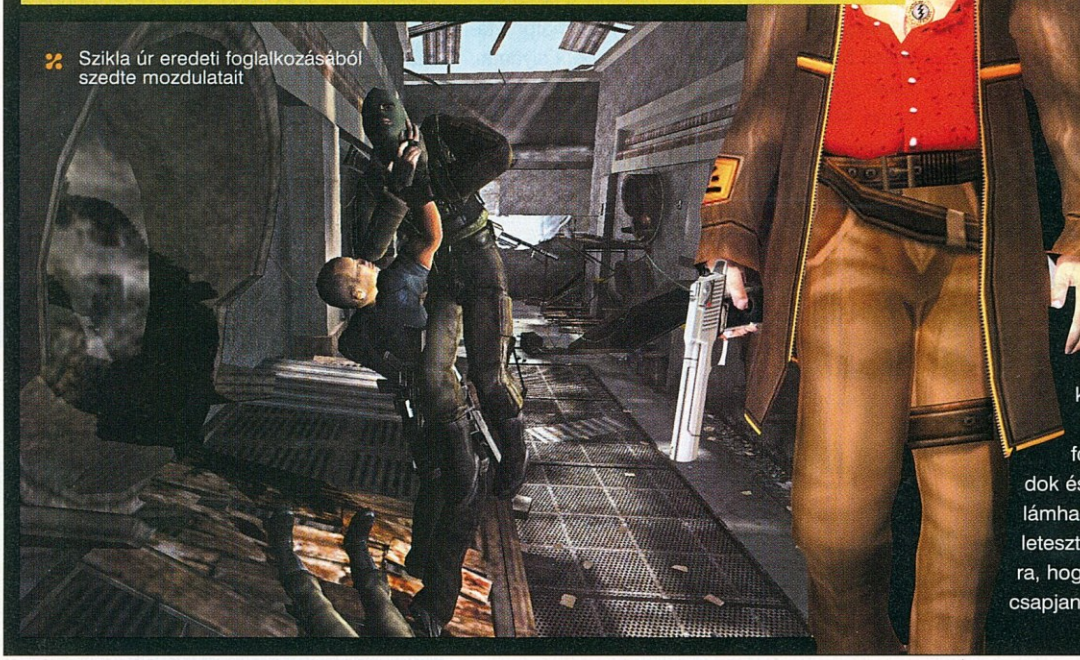
írta: Koenma

SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN

MEGLEPŐEN KEVÉS SZÁGULDOZÁSSAL...

Vannak játékok, melyeket már címüket olvasva megismerhetünk – játszottunk az előző X résszel, kiismertük az ellenfeleket, a taktikákat, a világot. Persze ez nem mindig jön be, néha a határozott elvárásokkal rendelkező rajongók legnagyobb megdöbbenésére egy-egy sorozat megváltozik, átalakul – erre talán a Resident Evil 4 esete a legszembetűnőbb. A megreformált, alapjaitól átalakított, kilúgozott és tisztára csiszolt játékkoncepció nagy adag fanboy (és természetesen fangirl) gyomrát feküdte meg. Pedig probléma egyáltalán nem akadt vele: csak éppen sokan mást vártak tőle. Azok, akik elvárásoktól mentesen ugrottak bele a dolgok közepébe, azok elégedetten csettinthettek – no meg azok is, akik nyitottak voltak a zsenialitásra, bármilyen formában is érkezik.

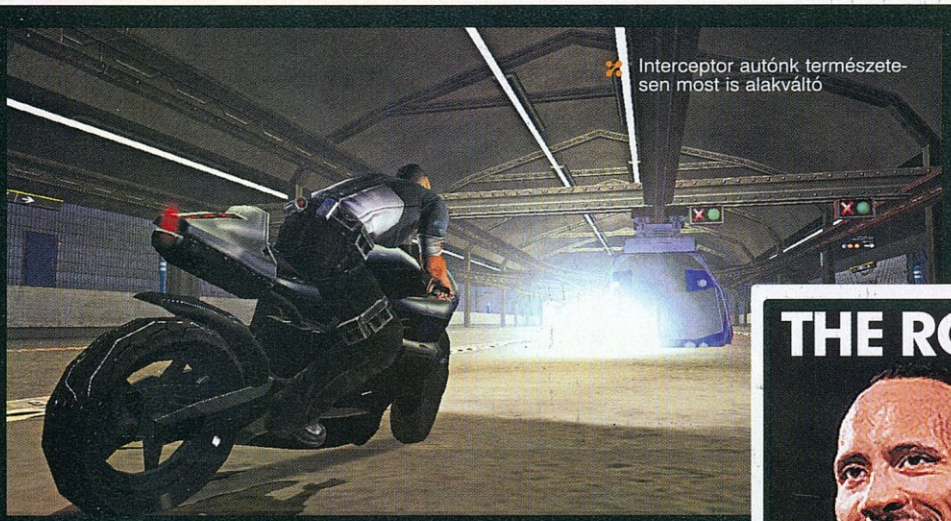
AZ ÚJ SPY HUNTER SOKKAL INKÁBB KONCETRÁL A VEREKEDÉSRE, LÖVÖLDÖZÉSRE, MINT A VEZETÉSRE.



Szikla úr eredeti foglalkozásából szedte mozdulatait

ERRE IS IGAZ

Tesztünk alanya nem éppen mondható Resident Evilhez, Grand Theft Autóhoz vagy bármilyen komolyabb sorozathoz hasonlító legendás és ma is népszerű szériának. Az első, 1983-as (!) Spy Hunterre jó eséllyel nem sokan emlékeznek közületek (megvallom, mire én játéktermek közelébe kerültem, onnan már rég kikopott), és az előző PS2-es rész sem volt egy különleges, emlékezetes alkotás. Hozta, amit az eredeti – csak persze sokkal szebben – , azaz volt benne hófehér, alakváltásra (motorrá, motorcsónakká) képes autó, no meg fegyverek dögivel. Szerencsére a Sony gépezete tucatszámra termelte ki magából a nála sokkal emlékezetesebb darabokat (még akkor is ezt mondhatjuk, ha leszűkítjük a keresést, és csak az autós játékokra koncentrálunk). Így nem is hinném, hogy kiéhezett rajongók milliói várták volna nyálcsorgatva a folytatást – előrendelési rekordok és mindenhonnan ordító reklámhadjárat híján csak a mindent letesztelő zsurnaliszták képesek arra, hogy a címnek egy kis hírverést csapjanak. Az, hogy ez negatív,

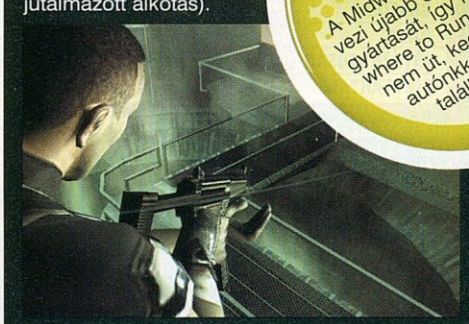


Interceptor autónk természetesen most is alakváltó

Az úszás megnyugtat - bár ilyen körülmények között talán nem...

avagy érdemeinek megfelelően pozitív: már csak a játékon múlik. Nézzük hát!

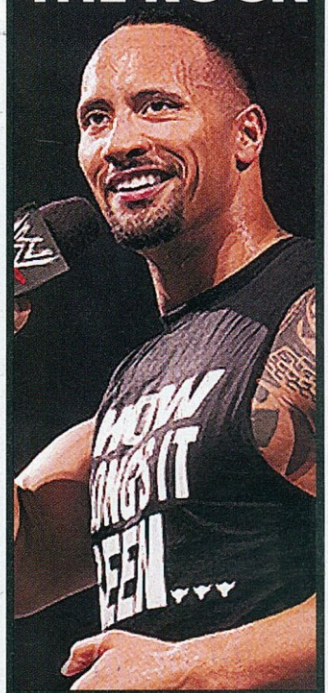
A Spy Hunter aktuális epizódja (az elsőre jellegtelennek, de később kifejezetten ötletesnek találtatott Nowhere to Run) azonban egy különös eset: az ember nem vár tőle semmi extrát, csak ugye autós üldözéseket, különböző érdekes kütyüket s egy emögött dolgozó átlagos történetet. Az első meglepetés már ott ér minket, amikor a játék dobozára bukkantva kiderül, hogy ezúttal gyalog is kalandozhatunk – s ehhez nem kisebb személyiség adta az arcát, mint maga a Szikla, azaz The Rock (ő lesz a főszereplője a hasonló című, 2007 nyarán érkező Spy Hunter: Nowhere to Run címre hallgató mozifilmnek is – na az például biztos, hogy nem lesz egy Oscar-esővel jutalmazott alkotás).



MAGAD, URAM, HA AUTÓD NINCSEN

Kezdjük talán pont a gyalogos küldetések bemutatásával – ez az ugyebár, ami újdonságszámba megy (érdekes, a Drive3r is ezzel újított, és az bele is bukott). Alex Deckert irányítván a feladatunk A pontból B-be jutni: nem meglepő módon ellenfelek egész garmadája próbál majd minket megakadályozni ebben. A konfrontáció ezáltal elkerülhetetlen: eszközeink pedig a puszta kezünkön túl a már jól ismert fegyverek: pisztolyok, géppisztolyok, néhány komolyabb játékszer, „demolúciós" segédeszközök. Izgalmasan hangzik? Nem az – ezt a felállást a kilencvenes évek közepe óta hétről hétre tolják az arcunkba, minimális változtatásokkal: mivel semmi forradalmi változtatást nem eszközöltek, amitől leesne az állunk. Monoton módon irtjuk az ellent, újratöltünk, esetleg puszta kézzel (kissé valóságtól elrugaszkodva, talán Rock személye okán pankrációból ismert, és extrém módon hatékony mozdulatok segítségével) intézzük el az összes szembejövő ellenfelet. A sztori sem egy túl erős darab, a gonoszok megint a NOSTRA cég vezetői – ők lopják el autónkat (innen a sok gyalogos rész), és az ő bázisaikat fogjuk vadul betámadni a játék második felében. Értem én, hogy nem ez a játék legfontosabb komponense, de azért legalább néhány olyan karaktert készíthettek volna, akiknek a nevét megjegyzi a játékos, amíg végigtolja a Nowhere to Runt.

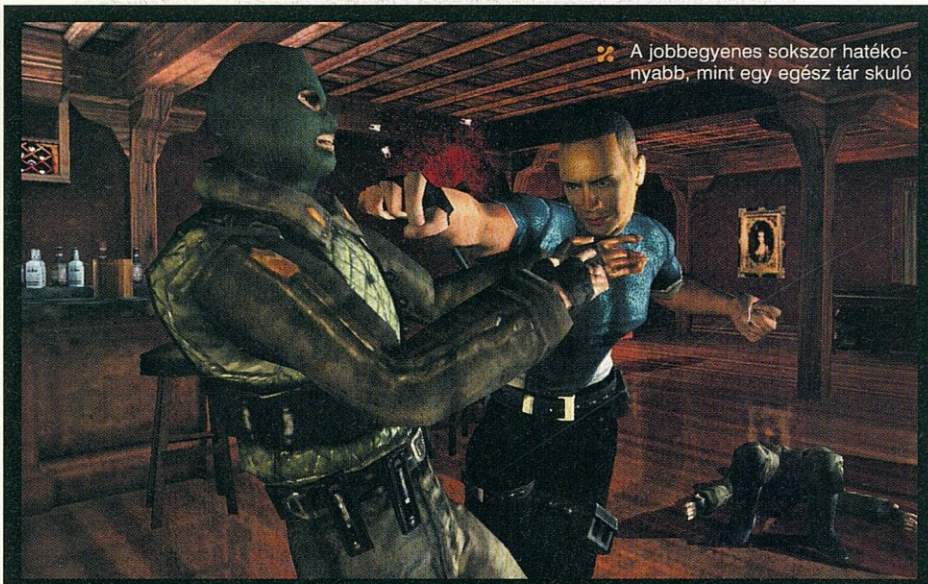
A megjelenítés felemás: a motor maga nem lenne túl veszélyes: korrekt módon jeleníti meg a karaktereket, és a különféle robbanások, fényeffektek egészen elfogadhatóak lennének, ha. És itt jön az a közmondásos „de" : ezt a közepesnél valamivel jobb motort arra használták fel, hogy szteroidoktól duzzadó testű szürke ruhás férfiakat jelenítsen meg, jellegtelen épületkomplexumokat rendereljen le – ez esetben tehát komoly gondok vannak a megjelenített grafika minőségével, változatosságával. Lépjünk tovább a kinézeten, és az is érdekességképpen hathat, hogy a már említett wrestling mozdulatok segítségével gyorsabban végezhetünk ellenfeleinkkel, mintha a lőfegyvert használnánk: érdekes propagandája ez Rock másik állásának… És ha már érdekesség, akkor itt egy másik: Rock életereje regenerálódik, ha egy kis ideig meghúzzuk magunkat, így minden párbaj után érdemes kicsit rápihenni a következőre.



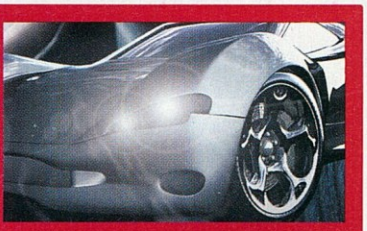
THE ROCK

DWAYNE D. JOHNSON

The Rock – ahogy rajongói ismerik – mai ismertsége nem sokon múlott: ha a 19 éves fiúnak nem sérül meg igen súlyosan a háta, ma az NFL fociliga egyik védekező játékosa lenne. Erről az álmáról azonban le kellett mondania, ehelyett apja örökébe lépett: pankrátor lett. Agresszív, mondhatni tahó hozzáállásáról hamar elhíresült, és így 1998-ban már ő lett a bajnok a legerőszakmentesebb „küzdősportban". Ezt még párszor megismételte, és ez olyannyira híressé tette, hogy Hollywood is elkezdett érdeklődni iránta. Első nagyobb filmszerepe a Múmia visszatérben volt, majd ő lett a Skorpiókirály címszereplője, és az ő nevével harangozták be a Doom-filmet is. Túzottan nagy tehetséget mi nem láttunk megvillanni benne, de az, hogy jelenleg öt filmje vár bemutatásra (oké, némelyik még a forgatásra is), az azt jelzi, hogy a filmmogulok látnak benne fantáziát. Természetesen övé a főszerep a Spy Hunter filmben, mi ennél sokkal jobban furcsálljuk, hogy ő alakítja a mindenki által imádott mamakedvence Johnny Bravót is a zseniális rajzfilmsorozat élőszereplős változatában.

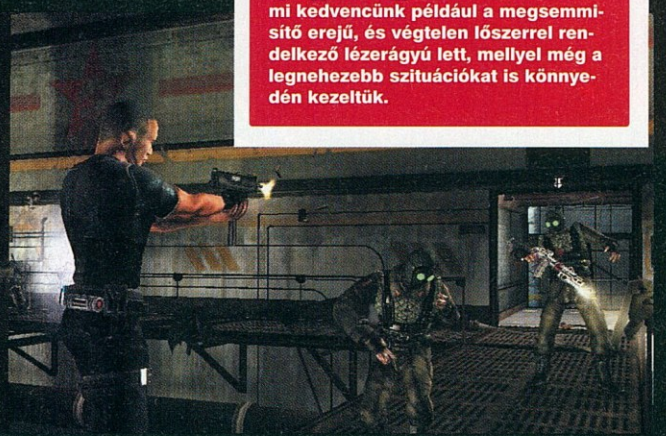


A jobbegyenes sokszor hatékonyabb, mint egy egész tár skuló



JUTALOM

Egy-egy szinten teljesítve minden másodlagos feladatot, különféle bónuszpályákat nyithatunk meg. Ezek rendkívül sokfélék, az egyszerű versenyzéstől a tankos tombolásig mindenre lesz lehetőségünk. Ezek már időtöltésnek is kiválóak, de amennyiben ezeken is sikeresen vesszük az akadályokat, a sztori-módba kapunk könnyítéseket. Ezek is pályáról pályára változnak, de általában valamilyen új fegyver megjelenéséről van szó. A mi kedvencünk például a megsemmisítő erejű, és végtelen lőszerrel rendelkező lézerágyú lett, mellyel még a legnehezebb szituációkat is könnyedén kezeltük.



A SZÁGULDOZÓS RÉSZEK TELJESEN LINEÁRISAK, ÍGY HA MÁSHOGY NEM MEGY, BETANULVA LEZÚZHATJUK ŐKET.

Nézzük a szokásos dolgokat, ezt bármelyik Spy Hunter tesztben különösebb probléma nélkül leírhattuk volna: az „autónk", mellyel A és B pontok között csökkentjük a távolságot, Interceptor névre hallgat. Nomen est omen – az eszköz képes a földön, vízen, levegőben való haladásra, teszi mindezt páncélozott, erősen felfegyverzett és komoly sebességre képes formában. Itt a grafikai motor is jobban szuperál, a sebességérzet kifejezetten jó – a pergős, adrenalintól csöpögő dallamok segítségével pedig kellőképp izgalmas jeleneteket élhetünk át. Nem kell azonban Burnout szintű durva menetekre számítani, a Spy Hunter legújabb epizódja ismételten képtelennek bizonyult arra, hogy felhúzzuk tőle a szemöldökünket. A vezetős pályák – azon túl, hogy már nem ezeken van a hangsúly – teljesen lineárisak, és bizony túlontúl könnyűek is. Ettől függetlenül a készítőknek van már bizonyos gyakorlatuk ebben a stílusban, így nincs semmi komolyabb probléma ezekkel az autós küldetésekkel. Viszont sajnos erőteljesen háttérbe szorult a játék ezen aspektusa (a 12 pályán eltöltött időnk jóval több mint fele gyalogosan fog eltelni), a készítők úgy érezték, hogy Rock személye sokkal több vásárlót csalogat majd a pénztárhoz, mint egy olyan autós játékelem, amelyet az elmúlt években túlságosan is sokszor láthattunk.

Különböző jogi problémák miatt az eredeti Spy Huntert nem tudták mellékelni a programhoz, de egy nagyon hasonló kis minijáték azért helyet kapott benne.

KORREKTSÉG

Ami a nehézséget és a játszhatóságot illeti: egy-két irritálóan nehéz résztől eltekintve semmi probléma nincsen, az elhalálozások számának drasztikus növelésével ezúttal szerencsére nem próbálták meg növelni a játékidőt. Tették ezt nagyon helyesen, s bár a játék pár délután alatt könnyedén végigjátszható – legalább ettől az olcsó húzástól megkíméltek minket a készítők. Amint azt láthatjátok, a tesztben egymást váltogatták a „nincs vele semmi gond" és az „ezt azért csúnyán elrontották" megjegyzéssel ellátott játékelemek: ez azért van így, mert a játék semmi olyannal nem büszkélkedhet, ami kiemelné a szürkeségből. A készítők is érezték ezt, a megbízók is: ezért szerepel Rock, ezért lenne a Nowhere to Run egy kiegészítése a mozifilmnek; csak akkor miért érkezett majd' egy évvel hamarabb? Konklúzióként elmondhatjuk, hogy az új Spy Hunter hű marad elődeihez: hiába a gyalogos küldetések, hiába a korrektül megvalósított száguldozós rész: pár hónap, és szó szerint SENKI sem fog emlékezni rá. Valószínűleg maga Rock sem.

PLAY!

GRAFIKA	07	Néhol egész jól fest. Néhol...
HANG	07	A szinkron egész jó!
JÁTSZHATÓSÁG	07	Meglepő a sok gyaloglás
ÉLETTARTAM	06	Nem túl hosszú, nem túl nehéz

ÖSSZEGZÉS: Nem egy rossz játék, és nem is egy különösebben jó játék. Nincsenek benne túl idegesítő részek, és nincs benne semmi eredeti sem. Még csak az eredeti Spy Hunterhez sincs túl sok köze. Minden tekintetben átlagos, így nem vesztesz sokat, ha kihagyod, de túlzottan meg sem bánhatod.

77%

Játék, élmény, szórakozás!

PLAY! előfizetés már 3990 Ft-tól!

További információk:

06 (1) 888-3421, 06 (1) 888-3422
www.itmediabolt.hu
terjesztes@vogelburda.hu

- ☐ Igen, megrendelem a Play! magazin 6 lapszámát mindössze 7500 Ft-ért!
- ☐ Igen, megrendelem a Play! magazin 3 lapszámát mindössze 3990 Ft-ért!

Fizetés módja: ☐ csekk (a kiadó biztosítja) ☐ átutalás

Megrendelő neve:

Megrendelő címe:

E-mail cím: Telefonszám:

Számlázási név:

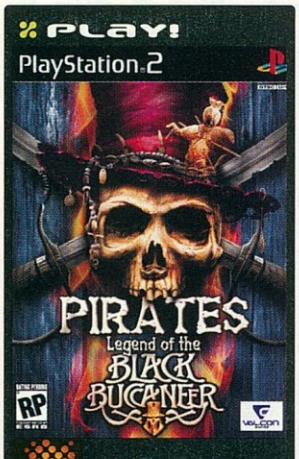
Számlázási cím:

Aláírás:

Az október 3-ig beérkezett befizetések esetében az előfizetés a következő lapszámmal indul.

Kérjük, hogy a megrendelőszelvényt küldje a 06 (1) 888-3499-es faxszámra, vagy a Vogel Burda Communications Kft. címére (1426 Budapest, Pf. 139)! Az előfizetést a nap 24 órájában megrendelheti weboldalunkon a www.itmediabolt.hu, illetve e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen. Várjuk megrendelését a 06 (1) 888-3421, 22 telefonszámokon is.

Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakcióihoz, promócióihoz felhasználja. Kiadónk az Ön személyes adatait az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adatairól kiadónknál, a következő címen érdeklődhet: Vogel Burda Communications Kft. (1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1.). Amennyiben nem járul hozzá, kérjük itt jelezze: ☐



INFO

KIADÓ VALCON
FEJLESZTŐ WIDESCREEN
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: RBaly

PIRATES: LEGEND OF THE BLACK BUCCANEER

A KARIB-TENGER KIHERÉLT KALÓZAI

Elmúlt a nyár, lassan elérkezik az ünnepi hajrá, és ennek köszönhetően az uborkaszezon is végre véget ér az általunk imádott videojáték világban. Még mielőtt azonban az ütőkártyák megjelennének, az elmúlt évszak egyik legjobb filmjének, a Karib-tenger kalózai folytatásának a sikerét kívánja meglovagolni a WS Games új akció-kalandjátéka, az „addig üsd a vasat, amíg meleg mondás" elvét szem előtt tartván.

VALAMIBŐL ÉLNI KELL

A kiadó a jutányos árú kategóriában képviselteti a Pirates: LotBB-t. Ez a tény már némi aggódásra adhat okot, mivel olcsó húsnak ugye..., de még ne vegyük le róla a keresztvizet csupán az ára miatt. A kicsit túlbonyolított előzményekből kiderül, hogy egy szolganőből lett démon istennő vonzza a szigetére a kalózokat, természetesen elátkozott kincsek fejében. (Kínosan összecseng ez „valamivel", nem)? A feslett erkölcsű nőszemély friss húsra vágyakozván egy hajótörést idéz elő, így kerülünk mi Francis Blade személyében a hírhedt szigetre. Érkezésünkkor rögvest találunk egy amulettet, aminek hatására egy dinkán kinéző kétajtós szekrénnyi böhömmé tudunk átváltozni, amolyan Hulk módjára. Ezt az alakot nevezik Black Buccaneernek a játékban. A feladat pofonegyszerű: valahogy haza kellene jutnunk, tehát a túlélésen felül a hajónkhoz szükséges építőelemek keresgélése lesz az elsődleges célunk, és ha már kincs is akad, nyilván azt sem hagyhatjuk, hogy másé legyen, urambocsá' magányosan heverjen szanaszét.

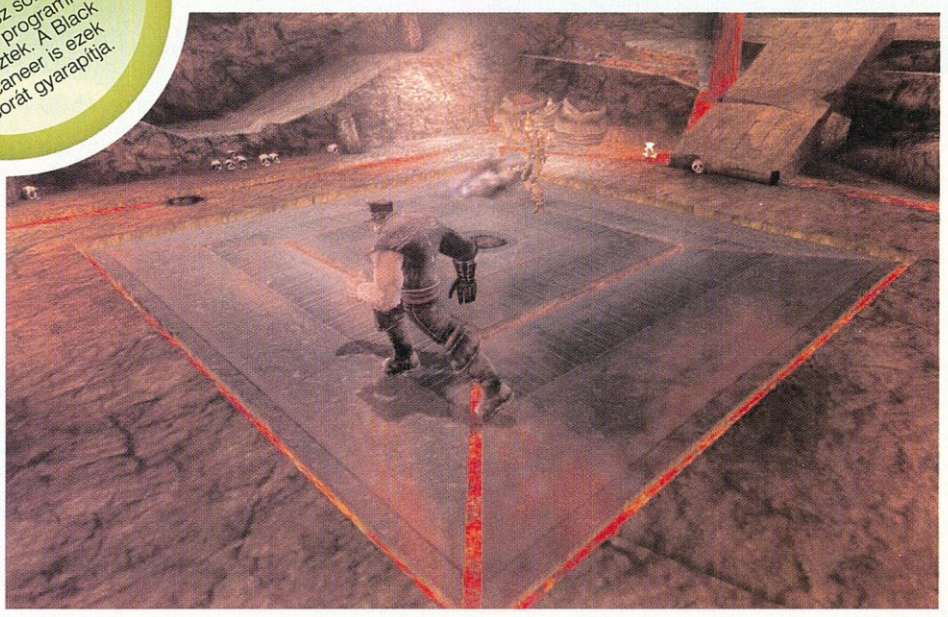
KINCSRE FEL!

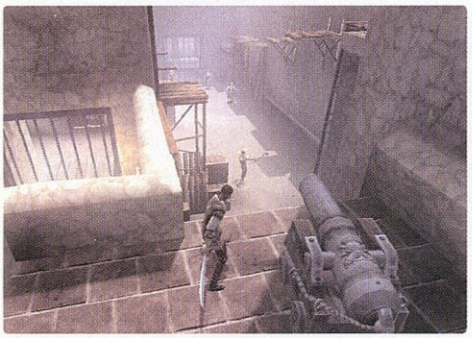
Kezünkbe kapván az irányítást azonnal nekieshetünk a kérdezés nélkül nekünk rontó ellenfeleknek. Vajon hajótöröttként egy szigetre tévedve miért is vagyunk rögvest ellenségek az őslakosság szemében...? Na mindegy, ha már így esett, csapjunk le mindenkit, ám arra azért készülnünk fel, hogy harcok kidolgozását nem vitték túlzásba, a négyzetet és a kört nyomkodva vígan lekaszabolhatunk mindenkit. (Nem a látványossággal van baj, hanem az egyszerűséggel – mindennemű taktikát nélkülöz a dolog...). Érveinknek általában kardal adhatunk hangot, de a nem túl elegáns összecsapások kedvelői más fegyverekkel is érvényre juttathatják elvárásaikat. Túlerő esetén az erős – és időkorlátos – black buccaneer formánkat is alkalmazhatjuk, és ha minden kötél szakad, egy zombit is megidézhetünk, ami a játék profiljával ellenben már erősen vudu kategória...

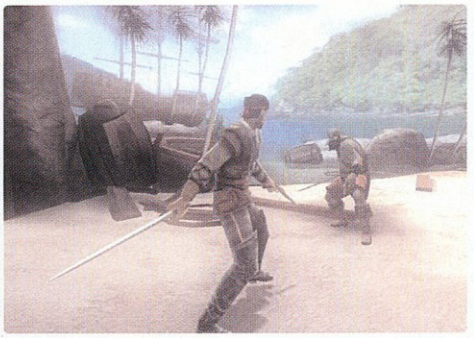
Barangolásaink során nem fogunk igazán változatos ellenfelekkel összefutni, néhány rivális kalóz, pár őslakos mellett leginkább a helyi fauna képviselőivel akaszthatjuk össze bajuszunkat – nevezetesen majmokat fogunk halomba ölni – pompás szórakozás mindenkinek, aki – mint például én – meggyűlölte ezt az állatfajtát az Ape Academy 2 gyűrése közben...

Ha már a harc nem túl izgalmas, legalább a kalózos-szigetes(-vudus?) környezet biztosan az, gondolhatnánk. Hát sajnos nem nagyon, ráadásul a képek még javítanak is kicsit a valósá-

PLAY!
A programot kiadó Valcon Games csak tavaly alakult, de már egész sok kisköltségvetésű programmal jelentkeztek. A Black Buccaneer is ezek sorát gyarapítja.





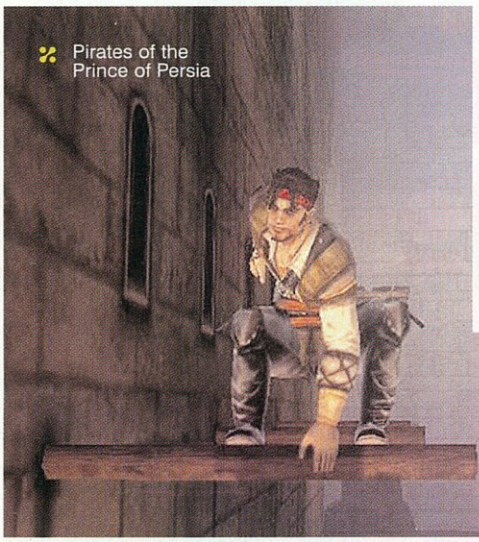


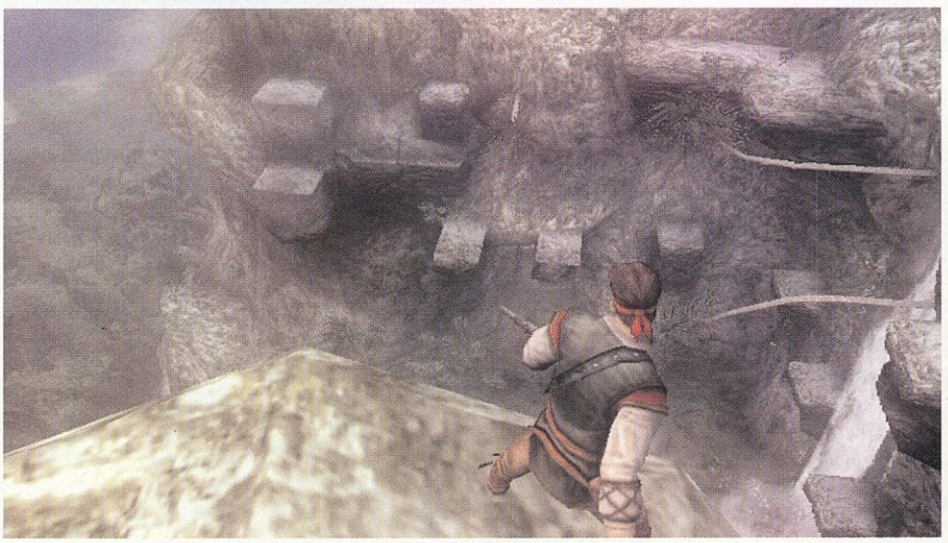
HIÁBA INDUL A BUDGET-KATEGÓRIÁBAN, MÉG ÍGY SEM ÉRI MEG RÁKÖLTENI PÉNZÜNKET, IDŐNKET...

gon – van néhány hangulatos barlang, temető, meg néhol még az őserdő is elég pofás, de ennél azért már évekkel ezelőtt is láttunk szebben PS2-n (és most még nem is az olyan szuperprodukciókra gondolok, mint mondjuk a Metal Gear 3 a maga dzsungeleivel). A textúrák erősen elmosottak, az objektumok elnagyoltak, és mindezt helyenként sikerült megfejelniük képfrissítési problémákkal is. A felbukkanó karakterekre is ráfért volna még némi tupírozás, talán főhősünk két alakja az, ami jól kidolgozottnak mondható. A speciális énje legalábbis mókás, a fejlesztők valószínű szándékával ellentétben viszont semmiképpen sem ijesztő.

MISMÁSOLÁS

A játékmenet bár bevet pár fejtörőt, rejtvényt, valamit természetesen akadnak platform-részek is, rá kell döbbennünk, ezek mind-mind egy már ismert nagynevű elődből lettek arcátlanul kiollózva (a Prince of Persia-sorozat hatása például letagadhatatlan – speciel ez nem is egy rossz dolog...), újító szándéknak, spiritusznak sehol se lelni nyomát. A logikai feladványok kimerülnek ládatologatásban, kapcsolók forgatásában, ami meg nem megy elsőre, ahhoz később vissza kell bandukolnunk valami eszközzel, képességgel gazdagabban, ami roppant unalmas procedúra.. Az ugrabugrás részeket szintúgy sikerült elszúrni. Túlságosan sok az ilyen szakasz, valahogy nem így képzeltem el egy kincses szigeten való kalandozást – és a bizarr érzést tovább erősíti, hogy ezen a helyen ráadásul sajátos fizikai törvények uralkodnak. Ugráskor olyan érzésünk lehet, mintha betoncsizmában szökellne kalózunk, egy esetlegesen elméretezett ugrásnál, ha úgy egy emeletnyit zuhanunk, sértetlenül futhatunk neki újra a feladatnak, ám ha mindez kicsivel nagyobb magasságból történik, csórikánk rögvest elpatkol. Ez persze nem feltétlenül hiba, a játék attól játék, hogy a saját speciális szabályai szerint próbálunk boldogulni benne, mégis emiatt kicsit ostobának hat a sérülési rendszer. Nem vidítja fel a játékost az a tény sem, hogy elhalálozás esetén a mentett állást visszatöltve semmilyen, az ellenfelektől korábban begyűjtött hasznos eszköz nem marad nálunk.





A szintek felépítése meglehetősen bonyolult. Az egyes szakaszok rövidek ugyan, térkép is akad, ám az függőleges irányban semmilyen tájékoztatást nem ad, miközben jó pár helyszín vertikálisan orientált. Ennek és a nehézkes kamerakezelésnek hála bizony lehetnek elakadási gondjaink, belezavarodunk a sok egyforma helyszínbe, őserdei zsákutcába (?), s bosszúsan próbáljuk megtalálni az elvesztett fonalat. Kár vesztegetni a szót rá, az összkép siralmas, keresve se lehet találni benne olyan elemet, ami az átlagból kiemelkedő lenne. Összecsapott, félbehagyott munkának hat az egész, amolyan „jó lesz ez" felkiáltással kerülhettek bele a különböző effektek, zenék.

LEVESSZÜK A KERESZTVIZET

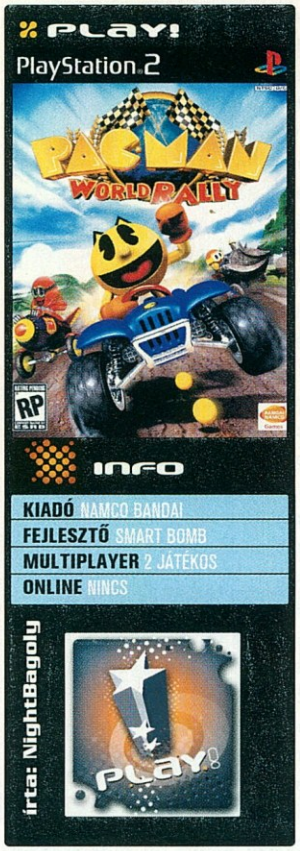
Jót másolni önmagában nem lenne szégyen, főleg, ha valamit hozzá is tesz a kiindulás tárgyához. De erre a program nyomokban sem törekedik, az összelopkodott részeket is rosszul alkalmazza. A két alteregó bevetése sem dob semmi jelentőset a játékélményen. Kijelenthetjük: az olcsó ár nem takar jó vételt, szimpla lehúzás, kihasználva a film sikerét. Olyan, mint a kalauzhal, aki a nagy cápa mellett úszik s a csúcsragadozó által elejtett halakból kiszakadó cafatokon éldegél. Pirát-rajongók is kerüljék el messze a játékot, ha kevés is, de akad jobb cím ebben a témában. Tanácsos elővenni inkább a Monkey Islandet, a Legend of Black Katet, vagy akár az előző számunkban tesztelt hivatalos Karib-tengeri játékot, mert bár ezek sem hibátlanok, könnyedén lemossák a színről....

PLAY!

GRAFIKA	06	Átlagos, átlagos, átlagos
HANG	03	Félkész, trehány, összedobott munka
JÁTSZHATÓSÁG	05	Bele lehet jönni, de nem nagyon érdemes
ÉLETTARTAM	03	A boltok polcain örökké élni fog...

ÖSSZEGZÉS: Ha eddig nem lett volna egyértelmű: a játék a nyugalmat megzavaró képi és hanghatásokkal rendelkezik, amelyekért felelősséget nem tudunk vállalni. Szigorúan csak saját felelősségre, és leginkább talán még úgy se. Veszélyes darab!

42%



INFO

KIADÓ NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ SMART BOMB
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

írta: NightBagoly

PAC-MAN WORLD RALLY

MIÉRT TETTÉK EZT PAC-MANNEL?!

Miközben magamban megfogalmaztam a bevezetőt, rádöbbentem, hogy nem állna helyt az általam annyira kedvelt „ki ne ismerné" klisé, ha a Pac-Man-t említem. Bizony, amikor – nem is olyan régen – még én is gyerek voltam, ez a játék már akkor is legenda volt, azóta pedig eltelt sok-sok esztendő, és felnőtt néhány, PlayStation-ös és nintendós generáció, akik valószínűleg messzire elkerülték ezt a pixelekből és prüttyögésekből álló kis játékot. Az egyetlen gerenda a felejtés biciklijének küllői közé talán a Namco lehet, akik a mai napig szentül hiszik, hogy ez a franchise nem felejtésre, hanem újra – és újra, és újra… – feldolgozásra született. Akaratuknak legújabb nyomatéka a Pac-Man World Rally, amelyben a szellemekkel, Mr. és Mrs. címadóval, valamint a Namco cég egyéb legendáival pattanhatunk különböző járművekbe, hogy fenéken billentsük a másikat, egy őrületesen gyors cart-játék keretében.

A Pac-Man World Rally nem ronda. Tökéletesen kihasználja a PlayStation 1 által kínált lehetőségeket, erre a gépre tényleg kevés szebbet találnánk… ja, hogy ez PS2-es játék?! Akkor vissza minden, könyörgöm, valaki mozduljon meg a Sony fejesei közül, és nézze meg, legközelebb mire adnak engedélyt. Nem tudom eléggé fikázni a program külsejét, ehhez minimum nyolc oldalra, egy hatalmas szinoníma-szótárra és nagyon sok káromkodásra lenne szükség. A pályák kinézete, a járgányok kidolgozottsága mind és mind üvölt egy PS1-es konverzióért, ilyet legutoljára azon a masinán láthattunk, és ezt most bármiféle lelkiismeret-furdalás, túlzás nélkül mondom. Az egyetlen magyarázat erre a gyalázatra az lehet, hogy megpróbáltak minél nagyobb sebességérzetet kicsiholni a masinából. Jelentem alássan, nem sikerült. Az egyszínű fehér paca – amelyet időnként hegyek, máskor utak lefedésére használnak – és a még egyszínűbb szürke, vagy barna – amit az utakra – nem képes átadni a száguldás mámorát. Ha pedig mindez nem lenne elég, nem törődtek a srácok a hangokkal, amit a program alá préseltek – bizonyára sok-sok munkával, és még több törődéssel – valószínűleg az eredeti, játéktermi masinából való, és mondjuk akkor rögzítették, amikor az ki volt kapcsolva.

Ha túllépünk azon, hogy ez az egész hogy fest, és milyen hangokat ad ki, koncentrálhatunk a játékra, már ha találunk. A program a Mario Kart óta – származás SNES, valamikor a kilencvenes évek közepén – ezerszer elpufogtatott sablonokat erőlteti, anélkül, hogy a már említett Nintendo-klasszikus hangulatának bármelyik darabkáját sikerült volna beleerőltetni. Szánalom a köbön. Irányítani ugyan könnyű, de ez minden, amit felhozhatunk a javára. No meg talán azt, hogy gyermekeknek igen jópofa lehet, hiszen nincs benne vér, és az agresszió is megreked valahol a Frédi és Béni szintjén. Aztán nagyjából a végére is értünk a dolognak. A klasszikus programért rajongók sikoltva kerüljék el, a normálisabb cart-játékokon edződöttek szintén, igazából csak gyermekeknek, és azoknak is csak akkor, ha már kifogytunk az ötletekből.

PLAY!

GRAFIKA	04	A PS1 visszatért!
HANG	03	A Commodore 64 visszatért!
JÁTSZHATÓSÁG	04	Ha nyomod a gombot, néha reagál rá
ÉLETTARTAM	04	Gyerekeknek korlátlan, másnak nulla

ÖSSZEGZÉS: Hihetetlen, hogy egy ilyenre kaptak jogokat a Sonytól, ráadásul PS2-re. PS1-re még elmenne, bár ott is csak szódával. Nehéz meggyalázni egy több tízéves programot, a Namconak mégis sikerült. Tapsoljuk meg őket, nem lehetett könnyű teljesítmény!

40%

CHIP
IT READY

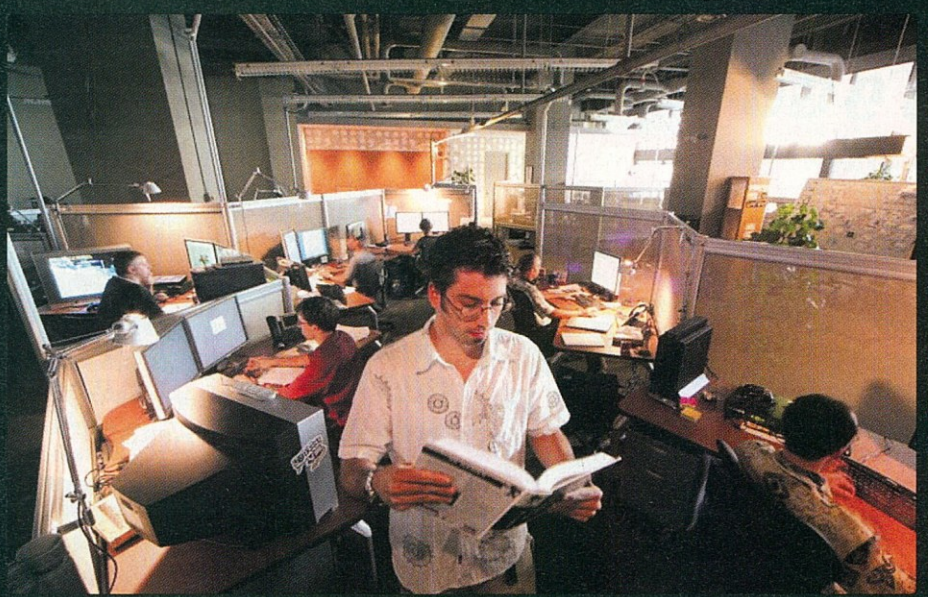
06 (1) 888-3421, 06 (1) 888-3422
www.chipmagazin.hu, www.itmediabolt.hu
terjesztes@vogelburda.hu

Graeme Arkens

interjú

Előző számunkban teszteltük a Sony Forma 1-es sorozatának PSP-s, azt megelőzően pedig a PS2-es verzióját – a szórásból már csak a PlayStation 3-as változat maradt ki, amelyet ugyancsak a Sony Liverpool készít. Mivel kíváncsiak voltunk rá, hogy miként áll a fejlesztés, megkerestük a csapat vezetőjét, és feltettünk neki néhány kérdést az üggyel kapcsolatban

PLAY!: Kérlek mutatkozz be az olvasóknak: mióta vagy a csapatnál, és mi is a feladatod?
GA: Graeme Arkens vagyok, jelenleg a Formula One 2006 fejlesztését irányítom, hivatalos tisztem szerint rendező vagyok. 2002-ben jöttem a Sony liverppoli stúdiójába, előtte többek között az SCi-nél és az Electronic Artsnál dolgoztam, általában ott is versenyjátékokon (már ha a Carmageddont vehetjük annak).



PLAY!: Hányan dolgoztok a játékon? Úgy tudjuk mind a három verzión ti dolgoztok, ez elég meglepő dolog…
GA: Igen, általában a fejlesztőcsapatok vagy a PSP-s vagy a PS3-as részt külön kezelik, de nálunk minden platformon ugyanazok az emberek dolgoznak. Nemrég értük el a 70 fős létszámot – vannak köztünk olyanok, akik mind a hat eddigi F1-es játék elkészítésében részt vettek, de természetesen van olyan újonc, akinek ez az első igazi játéka. A csapat tehát vegyes, de mindenki lelkes, mindenki imádja a Forma 1-et!

PLAY!: Van valaki, akinek közösen drukkoltok, vagy mindenki a maga kedvencének szorít?
GA: Természetesen 70 ember nem tud megegyezni abban, hogy kinek drukkoljon, tehát a versenyeket végigüvöltözzük. Én magam Fernando Alonsonak drukkolok, de mivel angol vagyok, az sincs ellenemre, ha Jenson Button vagy David Coulthard szerepel jól. Szerintem idén is Alonso lesz a bajnok, de nagyon remélem, hogy a címét csak az utolsó futamon fogja megszerezni, a lefutott meccseket nagyon nem szeretem.

PLAY!: Ha már az igazi pilótáknál tartunk, részt vesz valaki a játék tesztelésében esetleg?
GA: Nem, erre nekik igazán nincs idejük. E mellett persze ennek a remek munkának köszönhetően több pilótával összeismerkedtünk és jóban vagyunk. Ismét csak Alonsót tudom említeni, aki még arra is szakított időt, hogy a program spanyol verziójához készült kommentárban részt vegyen. Ennek köszönhetően egyébként Spanyolországban hihetetlenül megugrottak az eladásaink, elképesztő, hogy ott mennyire istenítik ezt az egyébként végtelenül jóindulatú fickót!

PLAY!: Mivel a PS2-es és a PSP-s verziót már teszteltük, beszéljünk az új versenyzőről, a PlayStation 3-as verzióról! Miben lesz ez más, mint a többi verzió?
GA: Hát a legfőbb különbség természetesen a grafikában jelentkezik. Nyilván ugyanazok a pályák, az autók, a szabályok, de a PS3 hihetetlen erejének köszönhetően mindezeket sokkal valósághűbb módon tudjuk bemutatni. Legyen szó mondjuk egy esős futamról, egy ütközésről, a különbség mellbevágó – pedig őszintén mondhatom, hogy a PS2-es verzióra is hihetetlenül büszke vagyok. A pályákon most már tényleg minden ott van, ahol a valóságban, a kocsikon az utolsó matrica is a helyén van, a sisakok csillognak, a boxutcák nyüzsgéssel teliek, szóval ismét egy hatalmas lépéssel közelebb értünk a valósághoz. A másik dolog a fizika, ami talán magától értetődik, hiszen a PS3 ebben is nagyságrendekkel fürgébb, mint bármelyik korábbi PlayStation, vagy egyéb konzol. Így aztán az autókra sokkal több erő hat, azokat sokkal sűrűbben tudjuk kiszámolni, tehát megint csak az a végeredmény, hogy közelítünk a realitáshoz.

PLAY!: A fizikát hogyan tudjátok belőni? Csak számadatokra támaszkodtok, vagy ki tudtatok próbálni igazi F1-es autókat is?
GA: Bár talán hihetetlennek hangzik, de elég sokan próbálhattak ki közülünk igazi Forma 1-es szörnyetegeket. Direkt ezért szerveztünk le egy próbahétvégét a Reanult csapatával az egyik nyáron, így már legalább van némi első kézből származó tapasztalatunk is a gépekkel. Őrületes élmény volt egyébként, az ember nem is képzelné, hogy ezek a gépezetek milyen bivalyerősek. Látod persze a tévében, hogy ki van írva a 250 feletti tempó, de érezni azokat a fékeket, azt a gyorsulást, azt az elképesztően érzékeny kormányt egy teljesen más dolog. Persze nem ez az egyetlen forrásunk, hiszen az évek alatt – hat éve vannak nálunk a jogok! – elképesztő mennyiségű adatot gyűjtöttünk össze a csapatoktól. Ezeket az évről évre fejlettebb fizikai modellező programunkba táplálva kapjuk meg az egyes autókra vonatkozó apró

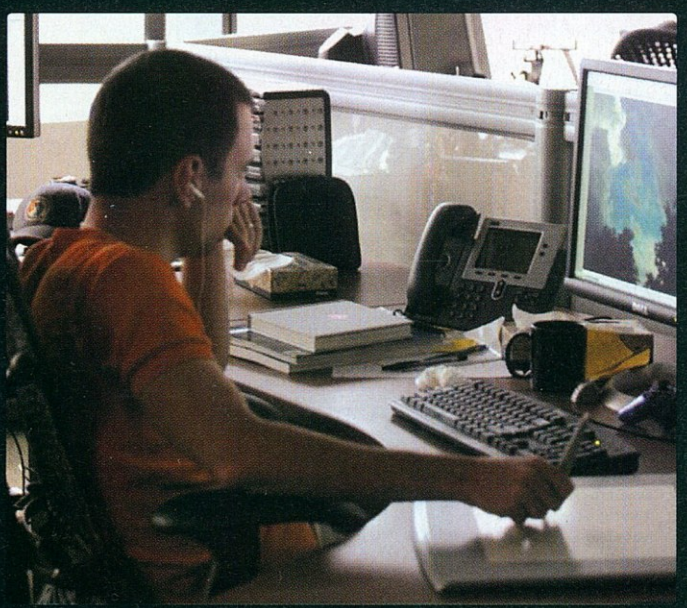
Na ilyen LCD TV nem lesz sosem a Play! szerkesztőségben

eltéréseket, amelyek ugyan abszolút értékben nem jelentősek, viszont a vezetési élményt épphogy ezek határozzák meg.

PLAY!: Ha ennyire valós a fizika, nem féltek, hogy az új játékosoknak ez túl sok lesz, túlságosan szimulátornak tartják majd a játékot?

lesz az életünk megkönnyítésére: kormány- vagy éppen fékrásegítőket lehet bekapcsolni, különböző vizuális kijelzőket hozhatunk fel, melyek jelzik mondjuk az ideális ívet, vagy az ajánlott sebességet. Mindent megtettünk azért, hogy akár azok is elboldoguljanak a játékkal, akiknek esetleg a PS3 lesz az első konzolja, és azok se mondhassák ránk, hogy eladtuk

tunk semmi különlegeset a PS3-as verzióba, az nem lett volna túl fair a többi platformon játszókkal szemben. Ez persze nem jelenti azt, hogy ha eszünkbe jut valami klassz dolog, azt ne valósíthatnánk meg – hiszen pontosan erre találták ki a PS3 online rendszerét, ahol akár ingyen, akár pénzért letölthetővé tehetünk új pályákat, de akár teljesen új, őrült fizika-beál-



GA: Gondoltunk erre is, és bár a mi játékainkat a stílus legrealisztikusabb próbálkozásai között tarják számon (azért nem megyünk el olyan extrém mértékben e felé, mint a PC-n kultikussá lett GP Legends), az évek során megtanultuk, hogy az új játékosoknak is meg kell adni a lehetőséget a bekapcsolódásra, a felzárkózásra. Éppen azért az első PS3-as részben is rengeteg lehetőség

magunkat a tömegeknek, akik már fél évtizede velünk vannak, és elvárják a nehézséget.

PLAY!: Valami extra bónusz esetleg van még, amit megemlítenél?

GA: Természetesen itt is kibontható egy csomó klasszikus Forma 1-es autó, és persze kellő munkával a híres jerezi tesztpályát is előcsalhatjuk. Tartalmi szempontból nem rak-

lításokat is. Szerintem miután kipihentük magunkat a nagy hajtást követően – mert azért nem könnyű dolog egy vadonatúj platformra legyártani egy játékot! – sokat fogunk ezzel foglalkozni.

PLAY!: Köszönjük az interjút, sok sikert a játékhoz!

GA: Mi köszönjük az érdeklődést, jó szórakozást a játékunkhoz [nevet]!

írta: Stöki

PASSPORT TO LONDON

INFO

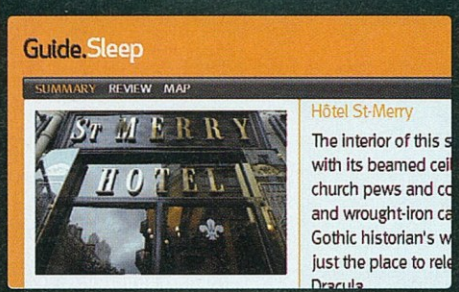
KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY LONDON
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

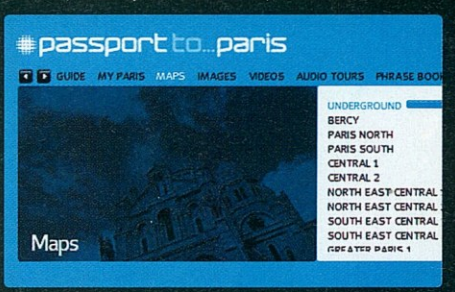
Nem titok, hogy a PSP szolid sikere nem felelt meg a Sony elvárásainak: a nagy riválisDS-t nem sikerült lenyomnia, és az UMD-s filmek sem igazán tarolták le a piacot. Érthető tehát, hogy a japán óriáscég tovább próbálkozik mindennel, ami eszébe jut: most éppen egy PSP-s útikalauzsorozattal. (A Sonytól a londoni verziót kaptuk meg kipróbálásra, de képeket csak a Párizst bemutató részből tudtak adni – de mindenkit biztosíthatunk, hogy a londonos is nagyjából így néz ki.)

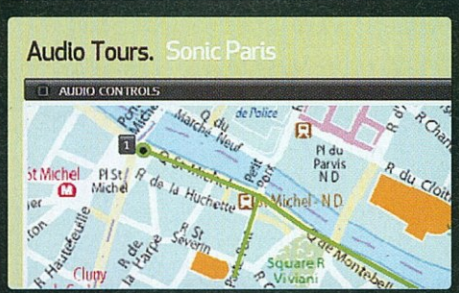
talomban van, viszont az is eléggé szegényes – ami azért meglepő, mert a remek Lonely Planet útikönyv-család a nevét adta hozzá.

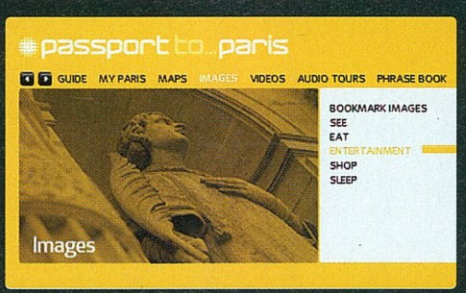
A szoftver legfontosabb része a Guide menüpont, amelyben a város látnivalóit, éttermeit (többek között a vicces nevű magyar éttermet, a Gay Hussart), üzleteit, szórakozó- és szállóhelyeit mutatja be, de igencsak szelektíven. Példának okáért egyetlen színházat ismer csupán a városban, hátizsákos turistáknak való ol-

EGYELŐRE TÚL KEVÉS BENNE A TARTALOM, KICSIT KIBŐVÍTVE JÓ VÉTEL LEHETNE...









KITÖLTETLEN ÚTLEVÉL

A várossal kapcsolatos információk mellett találunk még képtárat, kisfilmeket, néhány idegenvezetői hanganyagot egy-egy híresebb helyszínről, egy többnyelvű szótárt az utazásokon előforduló legszükségesebb mondatokról, de minden opciónál azt érezheti a felhasználó, hogy sokkal több efféle jóság fért volna el a lemezen. Ezeket a negatívumokat az interaktivitással (és nyilvánvalóan a Lonely Planet nevével) próbálja ellensúlyozni a kiadvány: a képek és infók szépen elérhetők a Maps menüpont alatt található, három részletességi szinttel rendelkező térképekről is, könyvjelzők révén összeállíthatjuk, ami számunkra érdekes a városból, túrákat tervezhetünk, és természetesen a netre is felnézhetünk. Azonban ezzel együtt is igen halvány az első PSP-s útikalauz: egy kihagyott ziccer, ami képtelen beérni egy jól összeállított hagyományos útikönyv színvonalát. És bár a kiadó igen olcsón, 4-5 ezer forintos áron tervezi piacra dobni a Passport to... sorozatot, részemről inkább maradok az egy-két bélással drágább, de sokkalta részletesebb, papírra nyomott Lonely Planet-könyveknél.

KEVÉS A JÓBÓL

Az ötlet jó, és erősíti a kézikonzol multimédiás eszköz-jellegét, de a Passport to... széria első néhány képviselője (első körben Barcelona, Amsterdam, Párizs, Berlin és Prága) nem igazán váltja aprópénzre a benne rejlő lehetőségeket. A Londont bemutató utility már külcsínében sem akar sokat: múlt ezredbeli arculatot és menürendszert kap a felhasználó. Ezt még meg lehetne bocsátani, hiszen a lényeg a tarcsó szállást pedig mindössze kettőt. De a nevezetességek között is vannak csúnya hiányosságok: nyoma sincs az alagútnak, a családi szórakozásnak elsőrangú Cutty Sark hajónak, viszont valamiért hat melegbár közül is válogathat a felhasználó... Ez – az átfogó teljesség hiánya – a Passport to London legnagyobb hibája, és mivel a többi menüpont is zömmel a Guide tartalmára épül, szépen el is szúrja az egész kiadványt.

BUZZ! JUNIOR JUNGLE PARTY

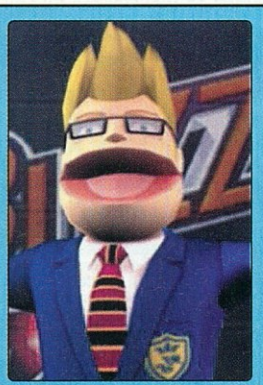
írta: Duncan

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ RELENTLESS
MULTIPLAYER 4 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

Képzeljük, mennyire nehéz lehet egy műveltségi vetélkedő több ezres kérdéssorát összeállítani úgy, hogy az minél szélesebb közönségnek jelentsen tartalmas szórakozást. A Buzz! Című, speciális kontrollerrel ellátott kvízsorozat készítői is nagyon jól tudják, hogy a játék eddigi epizódjainak témái nem pumpálták a fiatalabb korosztály pulzusát életveszélyes magasságba. Az olimpiák legendás sportolóinak, vagy az elmúlt évtizedek poplegendáinak témakörében 12 éves kissrácoktól nem várhatunk világbajnok teljesítményt. Úgy döntöttek hát, hogy a legújabb részben a cél már a dzsungel meghódítása lesz, a szó szoros értelmében. A feladatunk ugyanis ezúttal egy banánbirodalom megépítése lesz, hogy aztán – akár három versenytársunk ellenében – minket koronázzanak meg a dzsungel királyává. A játékmenetről egyelőre nem sokat árulnak el a valamikor novemberben érkező játék készítői, ám annyi bizonyos, hogy a Jungle Party egy- illetve többjátékos-módjában mintegy 40 minijátékon keresztül kell majd kiharcolni a győzelmet. Az egy ilyen című játéktól természetes, hogy a már jól ismert „Buzzerrel", vagyis a játék jellegzetes, többgombos irányítójával felszerelkezve fogunk harcba indulni – néha megfelelő sorrendben kell nyomogatni a gombokat, néhol a gyorsaságra helyeződik a hangsúly, néha pedig a reakcióidőnkre. A legújabb Buzz!-ban megannyi küzdelmes perc vár majd lurkókra, a totemoszlopok lerombolásától az afrikai orángután dobiskola elvégzéséig!

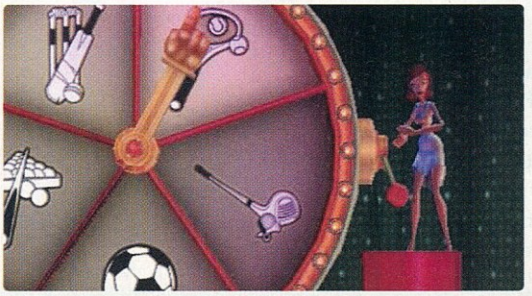
BUZZ! The Sports Quiz



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY LONDON
MULTIPLAYER 4 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

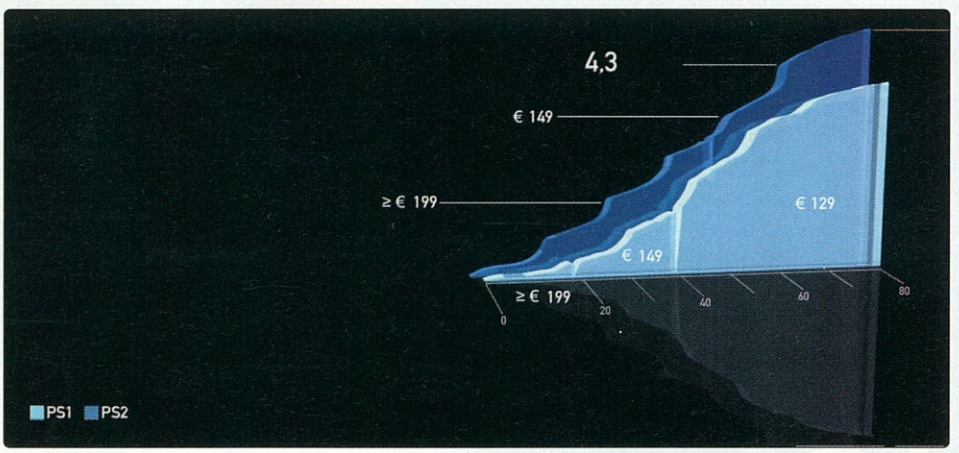
A Buzz! – The Music Quiz-re bizonyára nem csak azok emlékeznek szívesen, akik szerelmesek voltak a narrátor, Jason Donovan hangjába. A Buzz! sorozat első, zenei érába kalauzoló epizódja ugyanis olyannyira sikeres volt (nem feltétlenül kishazánkban), hogy idén tavasszal követte a második rész, az igen mulatságosra sikeredett Buzz! – The Big Quiz. Nem volt kérdés, hogy a különleges kvízjáték, mely változatos többjátékos módjával és összetéveszthetetlen kontrollerével rengeteg rajongót szerzett magának a világon, hamarosan újabb taggal bővül. Ez az újabb tag lesz az októberben megjelenő Buzz! – The Sport Quiz. Ahogy a címből is kiderül, a televíziós show-műsorra emlékeztető kvízjáték ezúttal a sport témakörét célozza meg, több mint 5000 kérdéssel, néhány új játékmóddal, ismerős játékosokkal, és persze a még Vágó Istvánnál is szellemesebb showmesterrel, Buzz-zal. Az akár nyolc játékos által is játszható versenyek igen szórakoztató órákat ígérnek, amiket a várhatóan komikus karakterek mellett a 150 videóbejátszásból és 600 fotóból álló illusztrációs anyag tehet még színesebbé. Kezeket a gombokra!



GAMES CONVENTION 2006 LEIPZIG

A vihar előtti dicsekvés - itt még titkolták, hogy elhalasztják a PS3-at

Minden földrésznek megvan a maga nagy játékkiállítása. Ázsiának (illetve, azon belül is főleg Japánnak) ott van a szeptemberi Tokyo Game Show, Amerikának az egyelőre bizonytalan jövőjű E3, Európának pedig a kisebb kiállítások közül kinőtt Games Convention. Ennek hagyományosan Lipcse ad otthont minden év augusztusában, és mivel egy nap kivételével bárki által látogatható, ezen fordul meg a legtöbb ember. A kiadóknak ez talán jó, hiszen idén így 183 ezer embernek tudták megmutatni játékaikat, viszont az újságíróknak jóval nehezebb dolga van – nehéz például eldönteni, hogy hány perc visítozás után megbocsátható dolog eltávolítani két 12 éves kölköt, akik éppen a Splinter Cell új részével ökörködnek....



Sajnos az idei kiállítás túl sok újdonságot nem hozott, mégpedig szerintünk azért, mert mindenki inkább a szeptember közepén megrendezésre kerülő TGS-re gyűjtögette erőforrásait.

A GAMES CONVENTION IDÉN NEM SOKAT NYÚJTOTT, REMÉLJÜK A KÖVETKEZŐN SOKKAL TÖBB ÚJDONSÁG LESZ!

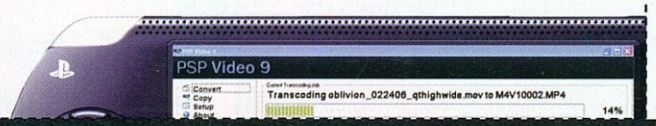
Ebben a visszahúzódásban sajnos a Sony járt az élen, ők ezt már szinte művészi szintre fejlesztették. Nem tartottak sajtótájékoztatót, nem állítottak ki egyetlen darab játszható PS3-at sem, és főként nem jelentettek be semmi újdonságot. Azaz dehogynem, miket is beszélünk... Idén ősszel átmennek nőbarátba, és ennek apropójából kiadnak egy rózsaszín PS2-t, illeszkedő kontrollerekkel (sőt, érdemes áttekinteni a

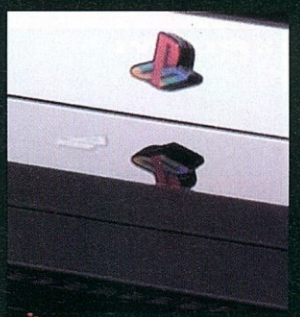
Minden nő álma, a rózsaszín PS2, amin lehet GTA-zni...

PSP hardver bemutatókhoz, ott is találhatsz valami érdekeset e témában). A Sony tehát várakoztat minket – viszont afelől nincs kétségünk, hogy a Tokyo Game Show-n (beszámolónk a következő számban!) ellövik minden puskaporukat, lerántják a leplet az összes startjátékról, és remélhetőleg bemutatnak rengeteg új programot is!

PSP

Az elmúlt hónapokban sajnos nem igen jelentek meg nagy számban építészláb kiegészítők a PSP-hez. A nyár azonban mindent megváltoztatott, és rengeteg hasznos kellék jelent meg!



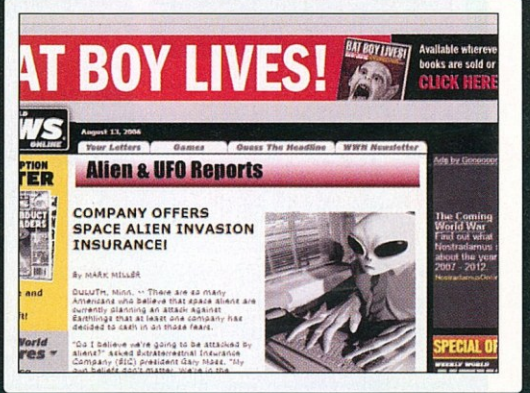


INFO

GYÁRTÓ	SONY
SÚLY	260 G (AKKUVAL EGYÜTT)
KÉPERNYŐ	480 x 272 (PIXEL)
MÉRETEK	170 x 74 x 23 (MM)

FEED KIRÁLYSÁG *vagy mégsem?*

A nemrég megjelent 2.80 firmware már képes begyűjteni az RSS feedeket, így ha a kedvenc oldalaink készítői annyira igényesek, hogy a tartalmat a közönséggel rövid hírek formájában is megosztják, akkor most már mi, PSP-sek is rámozdulhatunk a témára. Érdemes élni a lehetőséggel, hiszen egy mobil eszközön sokkal praktikusabb először a feedeket átfutni, mint egy grafikus elemektől, flash animációktól hemzsegő oldalt megnyitni. Ha nehéz szívvel is, de ismerjük be: böngészőként a PSP szinte használhatatlan. Legutóbb egy görög szigeten szerettem volna megnézni a webes leveleimet, átfutni rajta a híreket, de aztán tíz perc szerencsétlenkedés után inkább behajítottam az egészet a sarokba.

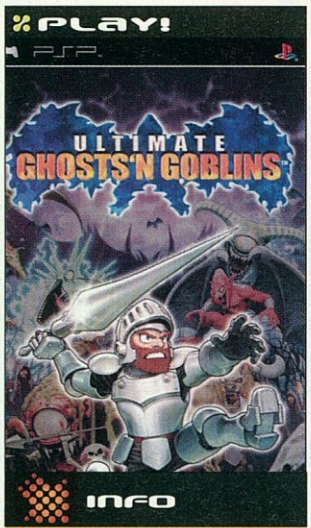


KAMERA *gps*

Korábban már beszámoltunk a PSP-s EyeToyról és a nemsokára kapható GPS kiegészítőről mára azonban konkrétumokkal is szolgálhatunk. Japán legnagyobb játékmagazinjában a Famitsuban ugyanis lerántották a leplet mindkét kiegészítőről. A Japán Sony bejelentése szerint a PSP-re szerelhető (és az E3-on bemutatottnál kicsit bumfordibb) EyeToy november másodikán 8000 Ft körüli áron kerül a boltokba, míg a GPS egy hónapra rá, december hetedikén 9000 Ft körüli fogyasztói áron kerül a polcokra. Az EyeToy játékok bejelentését a Tokyo Game Showra időzítették a fejlesztők, így azokról részletesebben csak a következő számunkban, olvashattok róla. A GPS-szel kapcsolatban a pletykák szerint a Passport to sorozat soron következő tagjai már támogatni fogják a kiegészítőt, és ugyanez a hír járja a következő Hot Shots Golfról és a Metal Gear Portable Ops-ról is..

PINK *Psp*

Éljenek a lányok! Gondolom erre gondoltak a Sony designerei amikor a lipcsei Games Conventionön bemutatták a rózsaszín PlayStation 2-t. Az egyébként igényesen kivitelezett rózsaszín műanyag borítás a kivitelezése szempontjából sokkal jobban fest mint az anno bevezetett ezüst színű PS2, ami tulajdonképpen egy igénytelenül lefújt fekete gép volt. Itt ugyanis a műanyag váz nem festett, hanem rózsaszín alapanyagból készült. Alig tértünk magunkhoz a lipcsei sokktól amikor a Sony főhadiszállásán megpillantottuk a japán cég újabb támadását a közízlés ellen. A bugyirózsaszín PS2-t ugyanis hamarosan követi az ugyanilyen színben pompázó PSP is. Mindent összegezve nekünk nem igazán jött be az új szín debütálása de biztosak vagyunk benne, hogy karácsonykor ideális ajándék lesz, ha meg akarjuk lepni játékos kedvű barátnőnket.



INFO

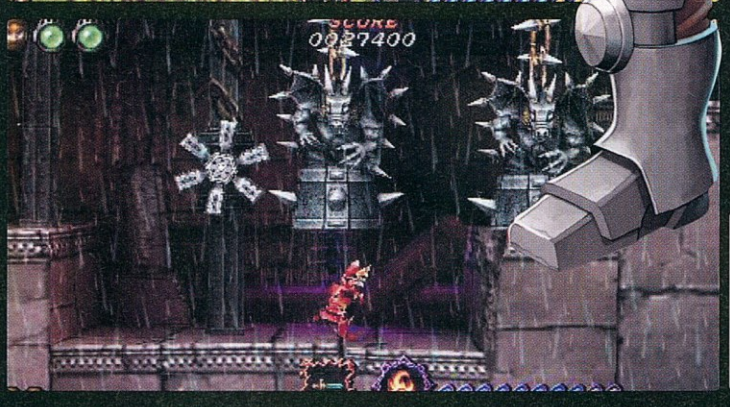
KIADÓ CAPCOM
FEJLESZTŐ CAPCOM
JÁTÉKOSOK SZÁMA 1 JÁTÉKOS

Ultimate Ghosts 'n Goblins

Csak türelmeseknek!

Akik már a PlayStation-éra előtt is videójátékok körül ólálkodtak, azok számára biztos nem ismeretlen a Ghost'n Goblins, avagy Ghost'n Ghouls széria. A nyolcvanas évek közepén indult, a kor szellemének megfelelő klasszikus scrollozós platformjáték-sorozat a játéktermekben vetette meg a lábát először, majd a kirobbanó sikernek köszönhetően gyakorlatilag minden akkori géptípusra portolták a Commodore-tól kezdve a Nintendóig. Szerencsére a Capcomnál továbbra is látnak fantáziát a 15-20 éves klaszszikusok felújításában és átültetésében (a PS2-es Maximo is egy ilyennek tekinthető), erre pedig egy ilyen típusú programnál valóban a PSP a legalkalmasabb platform.

Arthur lovag tehát ismét visszatér nem túl összetett jellemével, megszépült grafikával és felújított mozgáskultúrával. Az alapok természetesen változatlanok: egy romlott, sötét világban kell bandukolnunk hercegnőnk kiszabadításának irányába. A pályák továbbra is teljesen kétdimenziósak, a Castlenaviához hasonlítható hangulat pedig még mindig a régi: éjjeli temetőkben, elhagyatott, ódon kastélyokban és hasonló helyszíneken végigtrappolva kell végigküzdenünk magunkat a teljesen lineáris és minden szempontból gonosz pályákon. A Ghost'n Goblins sorozat mindig is híres volt legendás nehézségéről, a fejlesztők pedig ebben is hűek maradtak az ősökhöz: bár a három választható fokozat elég jól skálázza a játékot, még a legkönnyebb beállításon se számítsunk sétagaloppra, arról nem is beszélve, hogy legnehezebb fokozaton egyetlen halál után kezdhetjük elölről az egész pályát! Az igen elborult, földöntúli lények – sárkányok, szellemek, démoni kezek – a legváltozatosabb irányokból és legváratlanabb helyekről támadnak rá Arthurra, és szinte a pálya minden pontja halálos veszélyekkel teli. Számos helyen zuhanhatunk bele a lávába, savba, a mozgó pályaelemek végállomása pedig általában valamilyen tüske vagy egyéb egészségre káros objektum. Észnél kell lennünk nagyon, nem árt kiismerni a pályákat (hol vannak a powerupok, a ládák, a rejtett dolgok), no és az sem, ha helyén vannak reflexeink.

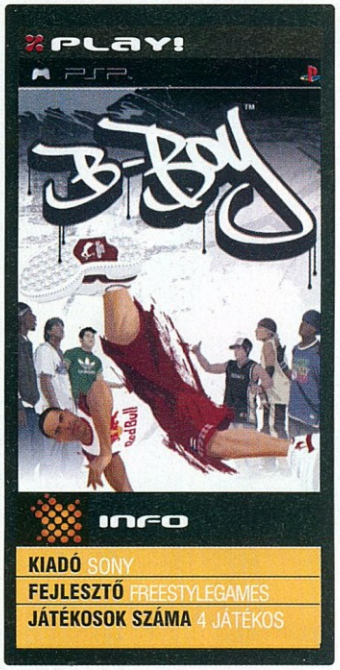


Arthur mozgása továbbra is kicsit lomha, ugrások közben nem is irányítható, ami némi frusztráltságra adhat okot pár elhalálozás után. Mozgáskultúránk és a felhasználható fegyverek száma természetesen jelentősen tovább bővült a 15 évvel ezelőtti részekhez képest, de semmi olyan elemmel nem találkozunk, amikkel ne futnánk össze majd minden platformjátékban. A tucatnyi dobó- és lőfegyver mellett többfajta erősségű speciális pajzzsal is védhetjük immár magunkat, melyek közül az egyikkel például repülésre is képesek vagyunk (plusz vannak egyéb tápok is, mint a dupla ugrást adó csizma). A hat pálya kinézete, felépítése kellően változatos, a sűrű harcoknak köszönhetően pedig nem fog feltűnni a továbbra is kicsit szegény mozgáskultúra. Az ellenfelek animálása, kidolgozása nagyon szép, de főleg a gyönyörű hátterek, méretes főellenfelek és a továbbra is nagyon egyedi, misztikus zene adják a játék hangulatát. Normál szinten egy káromkodással teli délután is elég, hogy végigkecmeregjünk a játékon – legalábbis az első öt pályán, mert mire bejárjuk az utolsót is, többször vissza kell térnünk az előzőekre aranyat gyűjtögetni. Ettől eltekintve az UGG tökéletes újrakiadása az eredetinek (tényleg, azt miért nem mellékelték?): gyönyörű, többet tud, és ugyanolyan nehéz!

PLAY!

Egyedi hangulatú, klasszikus 2D-s platformjáték, elsősorban birkatürelműeknek. Ghost'n Goblins-rajongók biztos nem csalódnak benne.

89%



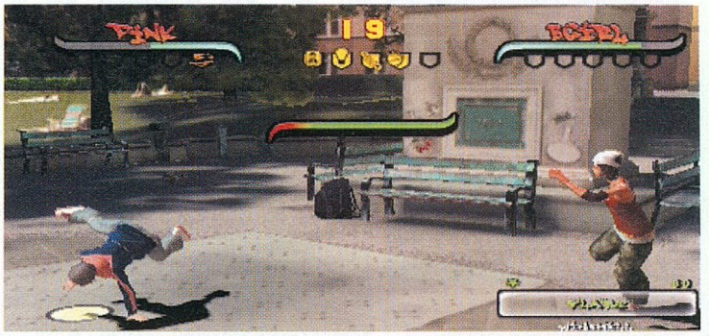
B-Boy

Értelmetlenségeskedéseitekért

Az életem során számtalan értelmetlen dologgal futottam össze, de arra még a legborzasztóbb álmomban sem gondoltam, hogy a sors egyszer összehoz egy olyan breakdance szimulátorral, amit a fejlesztők és a kiadó véresen komolyan gondoltak.

A B-Boy ugyanis tényleg egy táncszimulátor, ami leginkább a táncoló szőnyeges játékokhoz hasonlítható azzal az eltéréssel, hogy itt nem ugrálva, hanem a D-pad és a gombok megfelelő időben történő lenyomásával mutathatjuk be a bonyolultabbnál bonyolultabb mozdulatokat. Alapjában véve nem lenne ezzel baj, ha parkett ördögének lenni valami elképesztően jó és felemelő érzés lenne. A táncos szőnyegeknél ott van a mozgás öröme, meg az, hogy mialatt eszeveszettül ugrálunk a barátnőnk és a barátaink szakadtra röhögik magukat. A B-Boy esetében azonban mind az interaktivitás mind pedig a közösségi érzés hiányzik. Mi marad meg akkor? Egy gyönyörű grafikájú, eszméletlen animációkat felvonultató minijáték, amiben a motiváló erőt csak és kizárólag az egyre extrémebb mozgások elsajátítása és bemutatása jelentik. Ha ezzel megvagyunk irány az utca ahol jobbnál jobb táncosok legyőzése a cél. Ennyi. Se több, se kevesebb...

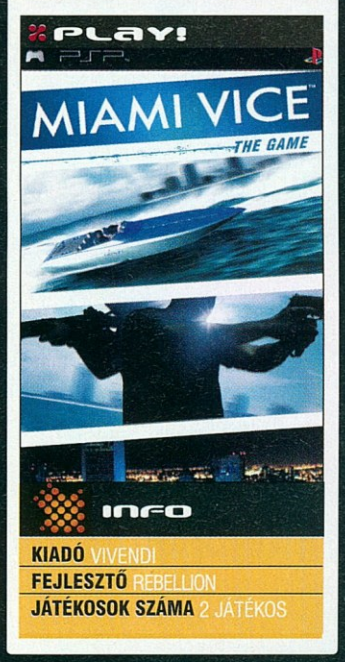
A B-Boy tehát egy durván jól kinéző értelmetlenség, amivel még azok sem biztos, hogy játszanak akik a való életben rajonganak az extrémebb utcai táncosokért, vagy amatőr vagy magas szinten űzik azt.



PLAY!

A világ első teljes árú minijátéka. Gyönyörű grafikával, de sok töltési idővel és üresjárattal. Mielőtt megvennéd mindenképpen próbáld ki!

60%



Miami Vice: The Game

A film nyomában

Egy Miami Vice szintű óriásprodukció esetén szinte természetes ma már a játékváltozat boltokba kerülése is, a brit Rebellion csapata pedig ezúttal jobb munkát végzett, mint Michael Mann stábja: a Dead to Rights-ért is felelős gárda egy tisztességes GTA-klónt ütött össze a film debütálására.

Főszereplőnk természetesen a filmben megismert két macsó srác lesz, akik a rendőrség drogosztagának oszlopos tagjaiként legitimálják magukat arra, hogy a fél várost lemészárolják. Ezúttal nem klasszikus külső nézetből irányítjuk az eseményeket, hanem a kamera Resident Evil 4-hez hasonlóan egészen beközelít karakterünkhöz, így sokkal jobban célozhatunk, mint más programokban. Kiemelt szerepet kap ezúttal a fedezék keresése is, ezeket egyszerű, de hangulatos módon magunk is kialakíthatjuk. Az egyszerű, lövöldözésre épülő akció játékmenetet láthatóan próbálták minijátékokkal feldobni a Rebellionnál, de ez még így is kicsit kevés. A történetnek nem sok köze van a filmhez, bár ez annak

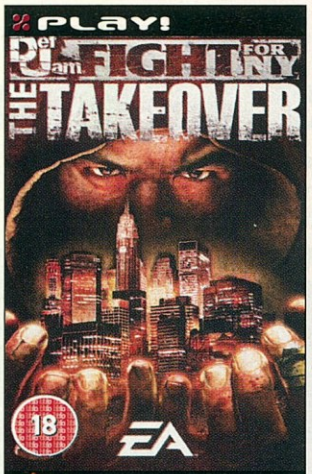
szintjét és mélységeit figyelembe véve talán nem is baj.

Irányítandó szépfiúink bár Sonny és Rico pontos poligonmásai, megszólaltatásukért nem a két hollywoodi színész felelős, ezzel pedig sokat vesztenek karakterükből. Az audiovizualitásra másrészről egy rossz szavunk sem lehet: az igen változatos bevetési helyeink mind szépen kidolgozottak, minden hozza a 2006-ban PSP-n elvárható színvonalat. Igazi gondom csak a mesterséges (un)intelligenciával volt, ami itt is teljesen kiszámítható megmozdulásokra képes, aminek hála elég kiszámíthatóvá és könnyűvé válik a program...

PLAY!

Resident 4 játékstílusú GTA klón ilyet még nem láttunk, főleg nem szép megvalósítással: bárcsak máskor a történetre és az MI-re is ekkora figyelmet fordítanának.

78%



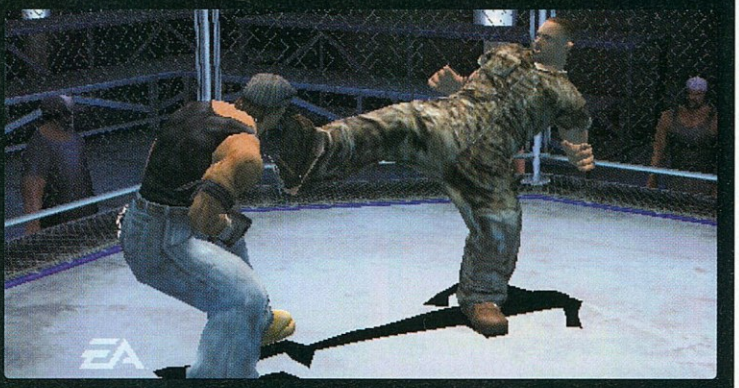
INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA CANADA
JÁTÉKOSOK SZÁMA 2 JÁTÉKOS

DEF JAM: Fight for NY-The Takeover

Rapperek ütközete

Lehet-e, érdemes-e verekedős játékot csinálni PSP-re a csaknem tökéletes Tekken Dark Resurrection után? A válasz egyértelmű igen, bizonyítja ezt a Def Jam-széria PSP-re költözése. Az első Def Jam rész még PS2-re jelent meg 2003-ban, és az év egyik nagy EA meglepetése volt: az amerikai kiadó képes volt egy teljesen egyedi, utcai hangulatot tökéletesen visszaadó, véres és kegyetlen verekedős játékot alkotni, ami azonos stílusa ellenére a lehető legjobban különbözik a különböző japán fejlesztésű, színpompás Tekken és Soul Calibur játékoktól. A színpompás környezet és manga beütésű karakterek helyére itt lepukkant, sötét sikátorok és az utca keményfiúi kerültek, a harcrendszer pedig bár nem veszi fel a versenyt a Namco játékaiéval, a többfajta küzdőstílusnak köszönhetően igen sok kombinációra ad lehetőséget.



A játék címe megegyezik a 2004-es Def Jam epizódéval, csak éppen hozzátoldottak még egy Takeover szócskát. Ennek ellenére nagyrészt, játékmenet tekintetében pedig csaknem teljes egészében megegyezik a két játék. A fő különbséget az új történet adja, ami bár teljesen különálló a Fight for New York sztorijától, sok esetben – már maga a kezdés is – kísértetiesen hasonlít a korábbi részhez.

EA játékokhoz hűen itt is igen bő licencelt anyag biztosítja a kellő hangulatot. A zenék egytől egyig keményvonalas hip-hop stílusból kerültek ki, és bár én alapból egyáltalán nem vagyok rajongója ezen műfajnak, a játékban tökéletes aláfestésként funkcionál. Szintén sokat dob a való világból digitalizált celebrityk névsora: több nagy amerikai rapper felvonul a játékban, ráadásul hangjukat az eredeti sztárok szolgáltatják, sőt, természetesen egy jól ismert hölgyeménnyel, Carmen Elektrával is megismerkedhetünk behatóbban. A játék ennek ellenére karaktergenerálással indul, ahol messzemenőkig meghatározhatjuk külsőnket méretünktől kezdve egészen a legapróbb vonásokig. Később még tovább cicomázhatjuk magunkat különböző ékszerekkel, tetoválásokkal és mindennel, amit csak az utcai kultúrában kitaláltak. Az RPG elemeknek itt természetesen nincs vége: öt fajta harci stílus közül választhatunk, kombinálhatjuk őket, és mindegyikben speciális fogások garmadáját tanulhatjuk meg.

A harc továbbra is roppant kegyetlen és véres: általános a végtagok törése és a különböző, nem túl realisztikus, de roppant látványos mozdulatok alkalmazása. A környezeti elemek és a közönség kihasználásának lehetősége is megmaradt természetesen.A játék kicsit túl könnyű lett, Tekken veteránoknak érdemes egyből a legnehezebb fokozaton nekiállniuk, már ha nem szeretnének egy nap alatt végére jutni a programnak.

PLAY!

A nagytestvéren megszokott utcai verekedős játék tökéletes portolása a PSP-re - igaz, bármiféle komolyabb újítás nélkül.

85%

A 2005-ben megrendezett FIFA 06 4v4 országjáró focibajnokság sikerét alapul véve idén is várjuk a játékos kedvű diákok (iskolák) jelentkezését!

EA SPORTS

FIFA 07

EXCLUSIVE FIFA LICENCE

4v4 Focikupa

09.16 Miskolc

09.17 Debrecen

09.23 Zalaegerszeg

09.24 Pécs

09.30 Győr

10.01 Veszprém

10.07 Budapest

DÖNTŐ 10.08 Budapest

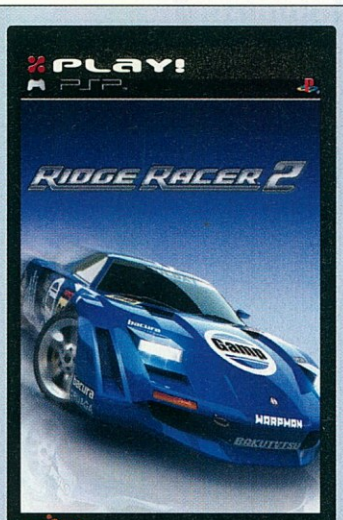
TOVÁBBI INFORMÁCIÓ: WWW.4V4.HU

Új év, új helyszínek, még több lehetőség,

MÉG NAGYOBB NYEREMÉNYEK!

A díjak összértéke 3 000 000 Ft!

adidas hp invent PC GURU www.pcguru.hu XBOX 360 EA SPORTS



INFO

KIADÓ NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ NAMCO BANDAI
JÁTÉKOSOK SZÁMA 6 JÁTÉKOS

RIDGE Racer 2

Kapcsold a második sebességet!

Sose felejtem el, amikor a PSP japán premierje után pár nappal Infidellel néhány óra erejéig szert tettünk egy PSP-re, amihez a japán nyelvű Hot Shots Golf mellett a namcós Ridge Racert kaptuk kézhez. Akkor éppen DS-lázban égtünk, és el sem tudtuk képzelni, hogy bármilyen kézikonzol képes lesz a dupla és érintőképernyős DS mellől kirobbantani bennünket. Tévednünk kellett! A PSP hatalmas képernyőjén megjelenő csodás minőségű Ridge Racer intró megtekintése után megtett első eszeveszett száguldás követően elvesztünk, és tudtuk, hogy ha törik, ha szakad, mi is szerzünk egyet a Sony akkor debütált kézikonzoljából.

AMI MŰKÖDIK, AZON NE VÁLTOZTASS!

A Ridge Racer-sorozat sosem összetett autós játékokkal próbálta lenyűgözni kipróbálóit. Az első rész megjelenése óta semmi másról nem szólt az egész, mint az eszeveszett száguldásról, a dögös kocsikról, a farolásról és mostanság a csúsztatások után szerzett nitróról, amit begyújtva elképesztő sebességre tehetünk szert. Az első PSP-s Ridge Racer után betéve a másodikat első ránézésre semmi újdonsággal sem találkozunk. A grafika talán egy leheletnyivel szebb lett, és néhány verseny lezúzása után ismerősnek tűnő pályákkal találkozunk. Valahogy úgy érezzük, hogy ezen a nyomvonalon szakítottunk már, hogy ezeket a kanyarokat már bevettük valamikor. Az első PSP-s részből átemelt pályákat természetesen azonnal felismerjük, és csak a többi kelt bennünk ismerős érzéseket. Egy-két óra játék után aztán rájövünk, hogy a Ridge Racer 2 tulajdonképpen egy RR-gyűjtemény, amiben a történelmének legnagyszerűbb pályáit gyűjtötték csokorba a fejlesztők, akik a régebbi részek helyszínei mellett legújabb, Xbox 360-ra megjelent játék legjobban sikerült szakaszait is átemelték. A Ridge Racer 2 így nem lett több, mint egy jócskán kibővített folyatás, ami kizárólag több versenyt így több, változatosabb kihívást kínál.

Az végső nyeremény, egy Pac-Man által vezetett bődületesen gyors gép

A lényegi újítások teljes hiánya ellenére a Ridge Racer 2 tökéletesen működik. Az elképesztően designos, mondhatni szexi versenyautók, amikhez fogható hangulatúakkal autós játékban még nem találkoztunk, a zseniális pályák és a driftelés feledhetetlen érzése ugyanis megunhatatlanná teszi a játékot, nem is beszélve a programban található zenékkel, amik ugyancsak telitalálatra sikeredtek. Ha autós játékkal játszom, akkor az első dolgom mindig a háttérzene kikapcsolása. A Ridge Racerek esetében azonban ezt sose teszem meg, sőt, általában még feljebb is tolom a hangerőt. Érdekes az is, hogy ez az egyetlen versenyjáték, amiben még a viccesnek mondható kommentár sem idegesít.

MINDEN A RÉGI

Ezek a hangulati elemek azonban semmit sem érnének, ha maga a versenyzés nem okozna túl nagy örömet. Az RR szériában azonban ezzel sincs semmi baj. Elképesztő framerate mellett száguldhatunk a kocsinkkal, csúsztathat-

Ez a helyes lány itt Reiko Nagase, a sorozat kabalafigurája. Szeretjük.

juk a gépet a kanyarokban, gyűjthetjük a turbót és vethetjük be aztán a kiélezett szituációkban vagy a hosszabb egyenesekben, ahol játszi könnyűséggel hagyhatjuk magunk mögött ellenfeleinket.

A játékmenettel és az egyjátékos móddal tehát minden rendben, nem úgy, mint a többszereplős opcióval, amiből ismét kimaradt az online játék lehetősége, így kénytelenek leszünk beérni wifis-s ki-ki meccsekkel, ami ennél a stílusnál, 2006 őszén már valljuk be, vajmi kevés. Mindezen hiányosságokért azért jócskán kárpótol a tökéletes framerate, a káprázatos képi világ, az egyre nagyobb kihívást igénylő bajnokságok hatalmas száma, no meg a Ridge Racer-hangulat, ami a sorozat debütálása óta egészen egyszerűen felülmúlhatatlan.

RIDGE RACER 7 PS3-on

A Namco nemrég bemutatta a világnak a negyedik – konzolos – Ridge Racert, amely túl sok újdonságot szintén nem fog kínálni a versenyzőknek; és ennek ellenére mégis nagyon várjuk! Mintegy 40 autót kapunk, melyeket kedvünk szerint matricázhatunk, és még enyhe tuningolásra is lehet számítani

(nem NFSU-s mélységekben persze, de egy-egy új spoiler, dísztárcsa még benézhet). Lesznek online futamok (nyolc ember számára), később letölthető zenék és autók, valamint kismillió egyéb megnyitható bónusz. Megjelenés: a géppel együtt, november 17-én várható.

KONKLUZIÓ

A Ridge Racer második részét értékelni nem túl egyszerű dolog. Ha jól körülnézünk a piacon, akkor szinte az összes versenyjáték több játékmenetbeli elemet tartalmaz, mint a Namco üdvöskéje, ám ezért mégsem vagyok képes elmarasztalni a Ridge Racert. Igaz, hogy a grafika csak egy hangyányival lett szebb, mint az első részé, az is igaz, hogy az új pályák és autók kivételével semmi újdonságot sem tartogat, mégis azt kell mondanom, hogy mindezek ellenére a RR2 a mindenképpen beszerzendő játékok sorába tartozik, ugyanis amit tud, azt nagyon tudja, úgy ahogy egyetlen konkurense sem. A szexi autók, az elképesztő pályadesign, a farolás feledhetetlen érzése, és a tökéletes hangulathoz elengedhetetlen zenék olyan elegyet alkotnak ami miatt képtelenség nem játszani vele, és ami miatt a játékos képes a játék minden hiányosságát elfeledve 90% feletti értékeléssel ellátni! Ha szeretted az első részt, ha imádod az arcade autóversenyeket, akkor a Ridge Racer kötelező darab… véletlenül se hagyd ki.

PLAY!

Minden idők legadditívabb autós játéka olyan hangulattal, ami képes feledtetni, hogy ma már mindenki többet tud mint ő. Persze mindez senkit nem érdekel amikor tövig nyomott gázpedállal két ellenfél közt farolva átvesszük a vezetést!

93%

írta: Greg5

SEBESSÉGMÁNIA

KAZUNORI YAMAUCHI

% PLAY!

INFO

SZÜLETETT 1971
LAKÓHELY TOKIÓ
CÉG POLYPHONY DIGITAL
BEOSZTÁS ELNÖK

Segás kitekintésünk után rovatunk a nyolcadik felvonásában ismét igazi Sonys legendát mutatunk be. Yamauchi úr immár tizenharmadik éve szolgálja hűen a japán játékóriást, nem is akármilyen címekkel: az ő nevéhez fűződik minden idők legsikeresebb, legkelendőbb PlayStation-sorozatának megalkotása, neve pedig egybeforrt a Sony gépének egyik legismertebb sorozatával, melynek neve: Gran Turismo.

KISVÁROSBÓL NAGY AUTÓKBA

A hatvanas évek japán gazdasági fellendülésekor született Yamauchi a frissen alapított, máig alig négyszázezres lélekszámot számláló Kashiwa városában nevelkedett. Egészen középiskola végéig példaértékű tanuló volt, akit az autók mellett főleg a fizika foglalkoztatott, és aki arról álmodozott, hogy egy nap talán asztronauta lehet. Az egyetem alatt aztán kissé elkanászodott: filmekkel kezdett behatóan foglalkozni, zsebpénzkeresés gyanánt pedig reprezentáló bemutatórajzokat készített a helyi autógyártóknak. Némi útkeresés után 1993-ban a Sonynál kötött ki, ahova pont jókor érkezett, hogy besegítsen Kutaragi úr csapatának a PlayStation hardver megalkotásában. Bár komolyabb részt nem vállalt magára, az új konzol kontrollerét a szülei által vezetett felkészítő iskola diákjain tesztelte.

A konzol létrehozása mellett a legelső belső Sony fejlesztőstúdióhoz, a Polys Entertainmenthez csapódva feladata egy rajzfilm stílusú, elvont, kicsit gyerekes autóverseny játék összeütése volt, amivel ráadásul már a konzol japán debütálásának idejére, '94 decemberére el kellett készülnie. A Motor Toon Truck végül egyike volt a nagyon kevés japán PS1-es nyitócímeknek, mely szolid sikert aratott, és meghozta számára a bizalmat és elismerést a cégen belül. Az azonos című folytatás már a szigetországon kívül is napvilágot látott: érdekesség, hogy míg Japánban természetesen Motor Toon Truck 2 néven futott, addig Amerikában egyszerűen elvették mögüle a kettes számot. Ugyan ez sem lett túlharsogó fanfárokkal övezett program, egyedisége és ötletessége – szörnyen idióta pályákon furikázhattunk korrekt fizikai modell mellett – végleg meghozták neki a bizalmat, így egy sokkal monumentálisabb projectbe vághatott bele csapata élén: egy addig soha nem látott minőségű, licencelt autók és pályák garmadáját felvonultató valósághű autószimulátorba, ráadásul addig a konkurenseit messze megelőző vizualitással felturbózva.

THE REAL DRIVING SIMULATOR

1997-et írtunk ekkor még csak, konzolokon pedig eleddig kizárólag elnagyolt fizikával rendelkező, jórészt extrém fizikát és járgányokat felvonultató versenyjátékok láttak napvilágot. Szinte a semmiből robbant be a köztudatba 1998-ban a Gran Turismo első része, mely addig konzolokon elképzelhetetlenül valósághű vezetésmodellel örvendeztette meg az állukat leejtő sebességkedvelőket, szakújságírókat, és úgy összességében mindenkit, aki nem irtózott zsigerekből a videójátékoktól és az autóktól. A játékosok is értékelték a minőséget az első Gran Turismo a maga 11 millió eladott

példányával a több mint hatezer PlayStation 1 cím közül a legkelendőbbnek és legjövedelmezőbbnek bizonyult.

A kolosszális siker hatására a Polys sokkal nagyobb önállóságot kapott a Sonyn belül, és felvette a cégen belüli összehangolt munkára utaló Polyphony Digital nevet. Természetesen a japán vezetés folytatást követelt, méghozzá gyorsan: ukázba adták, hogy a második résznek minden áron boltokban kell lennie 1999 végére. A bevált formulát továbbvive megtöbbszörözték a licencelt autók és autótípusok számát, új pályákat modelleztek le, valamint bevezették a ralimódot. A kitörő siker természetesen most sem maradt el az igen szemetszúró bugok ellenére sem: helyenként még a falakon is keresztülhajthattunk, a játékot pedig nem lehetett befejezni 100%-osra (azért valahogy ebből is elsóztak közel tízmillió darabot).

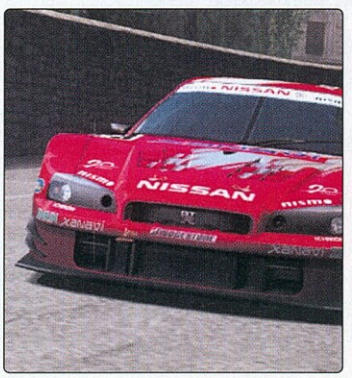
LAZA KITÉRŐ

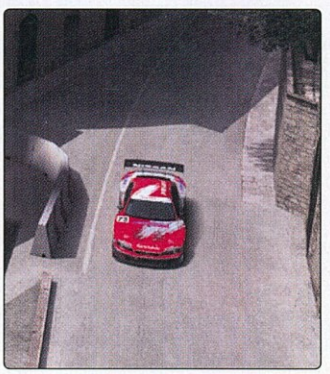
Az ismét kötelezőnek tekinthető folytatás előtt a cég engedélyezett a polyphonys fiúknak egy kis laza kitérőt. Az Omega Boost talán a Sony válasza kívánt lenne a Sega gépeken hatalmas sikert elérő Panzer Dragon szériára, csak nem fektettek elég energiát bele. Ráadásul még olyan alaptalan pletykák is napvilágot láttak, hogy a Polyphony galád módon elcsábította a '98-ban darabjaira hulló Panzer Dragon fejlesztőcsapat egyes tagjait: a vádak végül hamisnak bizonyultak, igaz ez meg is látszott a programon: az Omega Boost egy fájdalmasan átlagos, jórészt űrben játszódó agyatlan robotos lövöldözős játék lett. Jött is a parancs villámgyorsan: a Yamauchi és a csapat térjen vissza ahhoz, amihez igazán ért.

ÚJ GÉP...

Az új résznek magától értetődő módon a Sony új gépére kellett már összeütniük. Bár a PS2 a kezdeti időkben nagyon hiányában volt az igazi ütős címeknek, a Gran Turismo 3-at nem siettették nagyon, így végre ismét egy végletekig csiszolt gyémánt kerülhetett ki a Yamauchi kezei közül. A grafika valóban feljebb lépett egy teljes generációt, a vezetési modell még kifinomultabb lett, új, a legutolsó centiig pontosan lemodellezett autók és pályák és már meg is kaptuk a receptet a PlayStation 2 legnagyobb anyagi sikert hozó játékához. A GT3-ból több mint 14 millió darab fogyott a boltok polcairól, ezzel ez lett a PS2 történelmének legkelendőbb programja. Ráadásul a játék fejlesztési költsége sem szökött az egekbe: Yamauchi-san mintegy 2.5 millió dollárnak megfelelő yenre becsülte a fejlesztési költségeket, ami eltörpül a többi AAA kategóriás játék büdzséje mellett. Annak ellenére maradtak ilyen földhöz ragadtak a költségek, hogy a csapat szinte folyamatosan tesztelt a világ különböző versenypályáin – bár az is igaz, hogy míg az első két résznél jó pár kocsit összezúztak, a harmadik részhez történő tesztvezetéseken egy baleset sem történt.

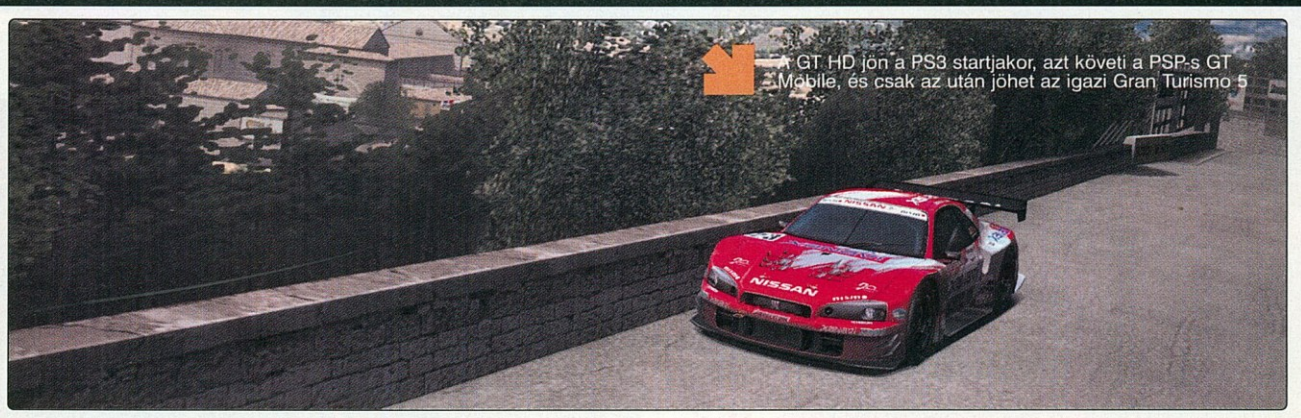
A Sony valószínűleg már a harmadik rész aranylemezre kerülése utáni napon kiadta a parancsot a negyedik rész összekalapálására. Talán kicsit belefáradtak a fiúk a sok autóba, de a több mint egy évet csúszó játék ugyan ismét szédületes számokkal káprázta el a játékosokat – 80 kategóriában több mint 700 autó –, igazi újítással nem tudott szolgálni: még az előre behirdetett online többjátékos mód is kimaradt. Szintén nagyon korrekt iparosmunka volt a Turismo átültetése a kétkerekűekre: a négy számmal ezelőtt tesztelt Tourist Trophy nagyon jól adta vissza a motorversenyek hangulatát, a grafika továbbra is káprázatos volt, de semmi soha nem látott újítást nem tapasztalhattunk – bár erre magyarázat lehet az alig tíz hónapos fejlesztési idő.





A HD KORSZAK

A kétkerekezés után, vagy talán még közben a Polyphony ismét visszatért a jól bevált autós témához (a TT-ért egyébként Yamauchi társa, Takamasa Shichisawa felelt). Az új Gran Turismo rész ugyan nem lesz teljes értékű folytatás – nem is kapja meg a GT5 nevet – immár a PS3 képességeit kihasználva szédületes felbontásban, szinte fotorealisztikus megjelenítésben fog pompázni, és 99%, hogy végre bekerül az online mód is. Bár a játék vélhetőleg lekési a PS3 debütálását, mi türelmesen várunk még pár hónapot a polifónikusok újabb csodájára: Yamauchi úr nemigen tud hibázni, ha versenyjátékról van szó.

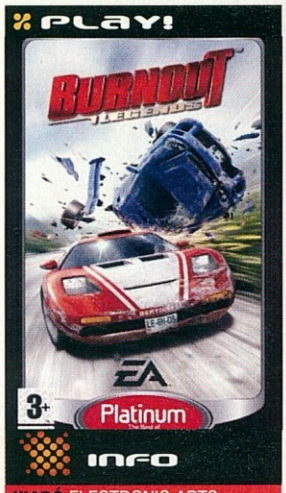


A GT HD jön a PS3 startjakor, azt követi a PSP-s GT Mobile, és csak az után jöhet az igazi Gran Turismo 5

Platinum

Jó játékok jó áron

Ohh, emberek, ezt a napot is megértük! Végre Magyarországon is megjelentek az első PSP-s Platinum-címek, így immáron 6000 Ft körüli áron is hozzá lehet jutni kézikonzolos játékokhoz. A Platinum-sorozat első címeit meglepetésünkre az Electronic Arts dobta piacra, így a hatalmas kiadónak a gép startjakor megjelent játékai közül mazsolázhatunk.



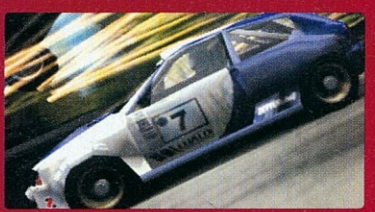
KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ CRITERION
ÁR 6299 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 4

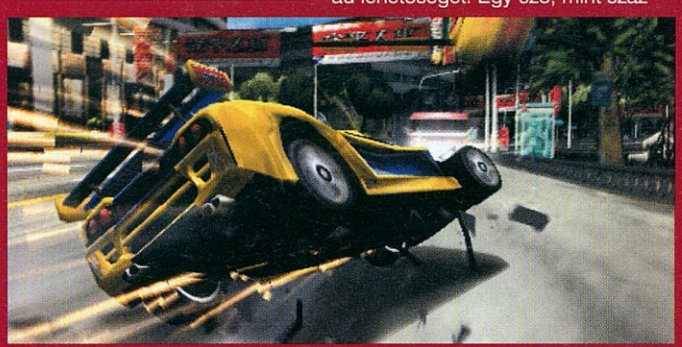
95%

BURNOUT Legends

MINDEN GYŰJTEMÉNYBEN OTT A HELYE!

A tavalyi év egyik legjobb versenyjátéka a Burnout Revenge volt! A zseniális PS2-es változat után senki sem hitte, hogy a PSP-s konverzió képes lesz megfelelni a várakozásoknak. A végeredmény azonban több mint döbbenetes lett! Az első három rész kedvenc pályáira épített Legendsben azonban mégis minden ugyanúgy működött, mint a nagytestvérében. Megmaradt a király törési modell, az eszeveszett száguldás és bekerültek új, jól működő játékmódok. A számtalan versenytípus (Revenge, Crash, Time Attack stb…) változatos kikapcsolódást nyújt, a WiFi-s többszereplős játék pedig ádáz küzdelmekre ad lehetőséget. Egy szó, mint száz tökéletes konverzióval van dolgunk, a problémák csak és kizárólag a TV képernyőhöz mérten aránylag kicsinek mondható PSP kijelzőjéből adódnak. Az eszeveszett száguldás miatt ugyanis sokszor szinte a semmiből bukkannak elő az éppen sávot váltó vagy szembejövő verdák, így az első néhány óra alatt sokszor tehetetlenül rohantunk bele a gépekbe. Néhány óra elteltével azonban tökéletesen meg lehet szokni mindent. A készítők ugyanis a PS2-es verzióhoz képest két-háromszorosára növelték a fényszórók fényét, így ha figyelünk, akkor időben félreránthatjuk a kormányt. Ettől az apró kellemetlenségtől eltekintve (az időnként be-belassuló képfrissítés semmi gondot nem okozott, és a fél perces töltési időket is elviseltük) a Legends a mai napig az egyik legjobb versenyjáték. A képi világa döbbenetes, megoldásai és törésmodellje technológiai szempontból példa értékűek, a versenymódok miatt sokszínű, ráadásul a jól belőtt nehézségi szintnek köszönhetően kellő kihívást is nyújt, nem is beszélve a már említett WiFi-s multiról, ami megunhatatlanná teszi a Criterion fejlesztőinek munkáját. Ha szereted az autós játékokat, és még nincs meg a Legends, akkor nyugodtan ruházz be rá, ha nem tetszik, megígérjük, hogy visszafizetjük neked a játék árát (vagy nem – de csalódni biztosan nem fogsz)!

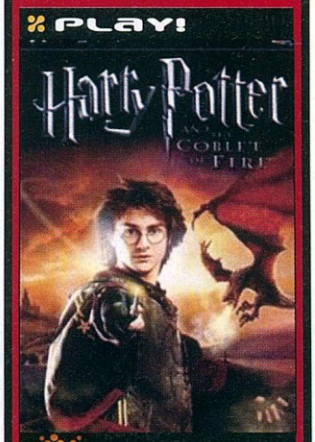




HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

A Harry Potter-láz miatt nincs olyan platform, amelyen minden idők leghíresebb varázslótanonca meg ne vetette volna a lábát. Nem kivétel ez alól a PSP sem. A tavaly megjelent Tűz serlege című film alapján készült program nem titkoltan a fiatalabb korosztályt célozta meg. A teljesen 3D-s megjelenítést kapott akció-kalandjáték nagyszerűen néz ki, a mozifilmből kölcsönvett hangok és zenék miatt jól is szól, ám a játékmenetében sajnos hagy maga után némi kivetnivalót. A Harry, Ron és Hermione trióval megoldandó feladatok sajnos elég repetitívek. Hiába a három hős különböző speciális képességei, ha a játék közben semmi logikai vagy problémamegoldó készség nem szükséges ahhoz, hogy a feladatokat megoldjuk. A Tűz serlege az egyszerűsége ellenére azonban, ha csak rövid időre is, de képes maga elé szegezni az idősebb korosztályi is, de igazán felszabadító kikapcsolódást csak a fiatalabb játékosoknak, és azon belül is a könyv meg a mozifilm szerelmeseinek okoz majd. Mivel Potter-rajongókban nincs hiány, ezért valószínűleg a Platinum kiadás nagy sikereket ér el majd.

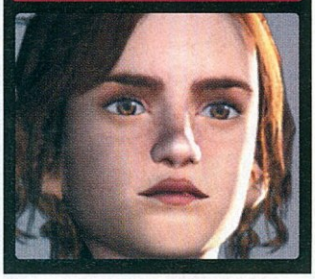
PLAY!



INFO

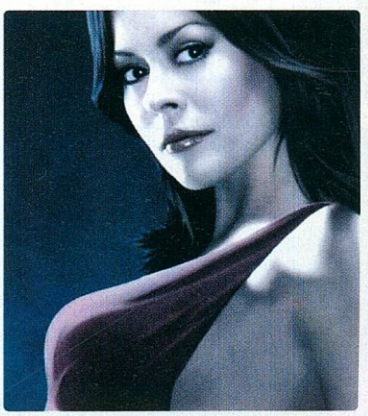
KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EAUK
ÁR 7999 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 3

72%

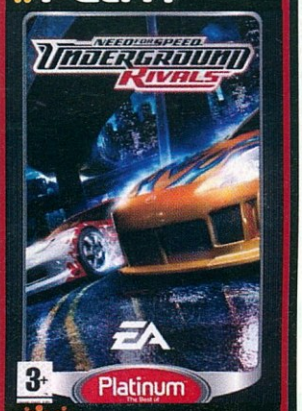


NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

Az NFS-széria PSP-s debütálására nagyon vártak a rajongók, így természetesen a Play! szerkesztősége is. Az Underground évében megjelent port sok mindent megörökölt a nagytestvérétől, de sajnos sok mindenről le kellett mondania. A Rivalsban megmaradt a tuning lehetősége, az éjszakai gyorsulási és körversenyek, valamint egy némileg átdolgozott Drift játékmód, ahol értékes pontokat most csak akkor szerzünk, ha az íven felfestett csíkban tartva csúsztatjuk az autót. A megörökölt tulajdonságoknak ezzel azonban vége, így sajnos le kell mondanunk a szabadon bejárható területekről, így a Rivals első, sőt második ránézésre sem lett egy komplex versenyjáték. Érdekes azonban, hogy a tavalyi E3 felé repülve Infidellel órákat töltöttünk az NFS Rivalssal, rendre nyertük a versenyeket, gyűjtöttük a pénzt, vettük és tuningoltuk fel az újabbnál újabb verdáinkat - ügyet sem vetve az Undergroundban megszokott játékelemek hiányára. Az űr tehát nem a játék közben, hanem e cikk megírása közben keletkezett, ami, azt hiszem, egy ilyen kaliberű játéknál nem túl nagy probléma. Ha NFS-rajongó vagy, akkor tégy egy próbát a Rivalssal, ha szabadabb versenyzésre vágysz, akkor válaszd a Midnight Clubot, ha pedig őrületes zúzásra, akkor a Burnout Revenget.



PLAY!

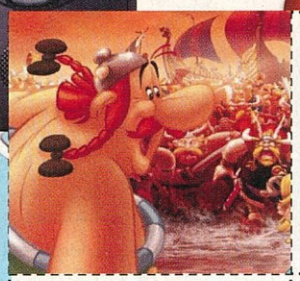


INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ TEAM FUSION
ÁR 6299 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 4

80%

2006. OKTÓBER



Október 3.
X-Men 3 DVD

Amíg a Superman nem jelenik meg DVD-n, ez az év szuperhősös filmje.

Október 5.
Asterix és a Vikingek

Bár Asterix nagy király, ez a film sajnos nem tűnik egy nagy eresztésnek…

Október 12.
Snakes on a Plane

„Get those motherfucking snakes off the motherfucking plane!" Jó film lesz…

Október 20.
PES6

Három héttel a FIFA után a Pro Evo idei része is megjelenik – teszt következő számunkban!

Október 20.
Canus Canem Edit

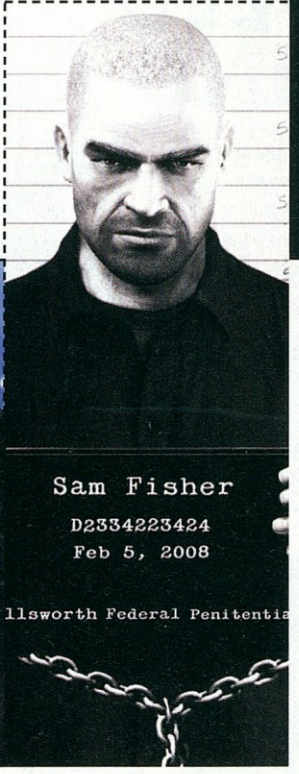
A meglehetősen elborultan átnevezett Bully annyi gond után végül megjelenik.

Október 20.
GTA Vice City Stories

Minden évben jön egy GTA Stories PSP-re – nem panaszkodunk

Október 27.
Splinter Cell Double Agent

Sam Fisher negyedszerre is megmenti a világot – vagy épp ő pusztítja el!



Október 27.
Scarface

Huszonhárom évvel a film után végre mi irányíthatjuk Tony Montanát.

A KÖVETKEZŐ PLAY! 2006. OKTÓBER 13-ÁN JELENIK MEG!

PLAY! impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gkristof@vogelburda.hu

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1., 1. emelet
Levelezési cím: Play 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: play@pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Tel: (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: 888-3421, 888-3422, 888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetési igazgató:
Walitschek Csilla cswalitschek@vogelburda.hu
Tel: 888-3450, Fax: 888-3499
Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Bp., Kéthly Anna tér 1.
Tóth Zsuzsanna toth.annazsuzsanna@chello.hu Tel:30/320-1192
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina kneméth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
cswalitschek@vogelburda.hu
Tel: 888-3450, Fax: 888-3499

Kereskedelmi igazgató:
Mosolygó Kitti kmosolygo@vogelburda.hu Tel.: 888-3407

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne Tel: 888-3471, Fax: 888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.

Nyomda: Origo Print Nyomdaipari Kft.
Felelős vezető: Bánáti László
2040 Budaörs Gyál utca 2

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1788 - 0287

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!

A házhozszállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

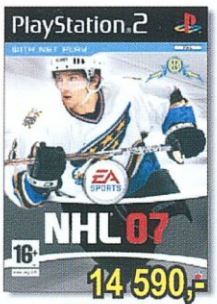
GalaxisNet
Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap Online, friss termékinformációkkal

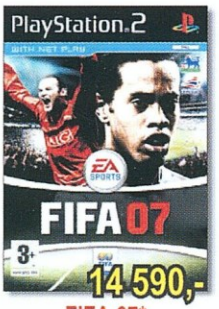
- PC játék programok
- PC gyerek programok
- PC multimédia programok
- Playstation 2 játékok
- PSP játékok
- DVD filmek
- Könyvek

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!



NHL 07*

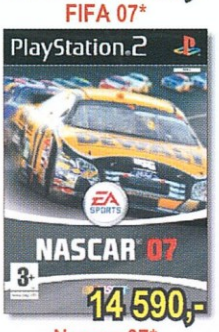


FIFA 07*

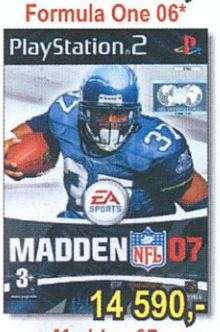
Formula One 06*

Lego Star Wars 2*

NBA 07*



Nascar 07*



Madden 07

Forbidden Siren 2*

WRC Rally Evolved

Gran Turismo 4

Kettőt fizet, hármat kap!

1 db = 5790,-
3 db = 2 x 5790,-

Az akció az ezen két sorban található Sony (Platinum) játékokra vonatkozik, valamint Athens 2004-re és Getaway Black Monday-re (összesen 11 féle játék)!

Soul Calibur 3

Ratchet Gladiator

Jak X

Formula One 2005

Tekken 5

God of War

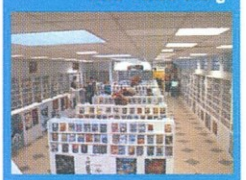
Killzone

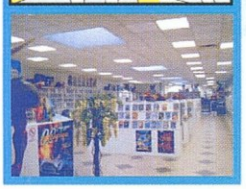
Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig





ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben. További információk: www.galaxisnet.hu/allas.php Jelentkezés: nyitvatartási idő alatt az üzletünkben.

PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK

187 Ride or Die 4 990
24 (magyar feliratos) 11 990
Ace Combat Balkan War* ..16 990
Age of Empires 2 ..... 6 690
Alarm for Cobra 11 ..... 3 990
Alpine Skiing 2005 ..... 3 990
Ant Bully* 10 590
Athens 2004 Games 5 790
Batman Begins 14 390
Battlefield 2 Mod.Combat ... 6 290
Black 14 390
Boxing Champions 3 990
Brothers in Arms 6 990
Burnout 3 ..... 6 290
Burnout Revenge 14 390
Call of Duty Finest Hour 6 990
Call of Duty 2 "GOTY"* ..... Jön
Cars (Verdák) 13 990
Cell Damage Overdrive 3 790
Champions of Norrath 6 490
Champions Return to Arms. 6 490
Championship Man.2006.. 16 990
Chess Challenger 3 790
Chessmaster 4 790
Cold Fear 7 990
Commandos Str.Force 14 390
Conflict Zone 3 990
Crescent Suzuki Racing 3 990
Cue Academy* 4 990
Daemon Summoner 3 990
Darkwatch 7 990
Da Vinci Code 5 990
Devil Kings 10 590
Downtown Run 3 990
Driven to Destruction 4 790
Driver 3 ..... 7 590
Driver: Parallel Lines 12 990
Enter the Matrix 7 590
Fahrenheit 7 990
FIFA 2005 ..... 6 290
FIFA 07 (magyarul,09.29)* 14 590
FIFA Street 6 290
FIFA Street 2 ..... 14 590
Fight Night Round 3 ..... 14 390
Forbidden Siren 2* 14 990
Ford vs Chevy 4 990
Formula One 05 ..... 5 790
Formula One 2006* 11 990
Gauntlet Seven Sorrows ... 10 590
Genji 12 990
Getaway Black Monday 5 790
God of War 5 790
Godfather 14 590
Godfather Limited Ed. 15 890
Golden Age of Racing 3 990
Gran Turismo 3 ..... 5 790
Gran Turismo 3 Concept 5 790
Gran Turismo 4 ..... 5 790
Grand Theft Auto 3 ..... 5 990
GTA Vice City 5 990
GTA San Andreas 7 990
GTA Liberty City Stories 9 990
GTR 400 ..... 3 990
GTR Touring* 4 990
Gyűrűk Ura: Harmadkor 6 290
Gyűrűk U: Király visszatér .. 7 190
Hawk Kawasaki Racing* 4 990
Harry Potter Bölcsek köve. . 7 190
Harry Potter 2 Titkok kamr .. 7 190
Harry Potter 3 Azkabani f. ... 7 190
Harry Potter 4 Tűz serlege 14 390
Hitman Blood Money 16 990
Hitman Blood M. fémdob. . 16 990
Hummer Badlands 4 990
Ice Age 2 ..... 12 990
Incredible Hulk Ult.Destr ... 14 390
Jak and Dexter 5 790
Jak 2: Renegade 5 790
Jak 3 ..... 5 790
Jak X 5 790
J. Bond: Everything or N. ... 7 190
Just Cause* ..... Jön
Killer 7 ..... 14 390
Killzone 5 790
King Kong 14 390
Lord o.t. Rings: 2 Towers 7 190
Madagascar 8 990
Madden NFL 07 ..... 14 590
Marvel Nemesis 14 390
Matrix Path of Neo 7 990
Medal of Honor Frontline 7 190
Medal of Honor Rising Sun. 7 190
MoH European Assault 6 290
Mercenaries 6 990
Metal Gear Solid 2 ..... 5 790
Metal Gear Solid 3 ..... 6 990
MGS 3 Substist. (10.27.)* ..... Jön
Midnight Club Street Rac. ... 3 990
Midnight Club 3 DUB Rmx.. 6 990
Monster House* ..... Jön
Mortal K Shaolin Monks 14 390
Moto GP 4 ..... 5 790
Motorsiege 3 790
Nascar 07 (okt. 6.)* 14 590
NBA 07 (okt. 6.)* 14 590
NBA 2K6 ..... 15 990
NBA Street 3 ..... 14 390
Need for Speed Hot Purs. 2.3 990
Need for Speed Undergr. ... 7 190
Need for Speed Und. 2 ..... 6 290
Need f. S. Most Wanted 8 990
Need f.S. Carbon (11.03)* 14 590
NHL 07 (szept. 22)* 14 590
NHL 2K6 ..... 15 990
Nightmare Before Xmas ... 10 490
Noble Racing 3 990
Onimusha Dawn of Dr. 10 490
Open Season* 11 990
Operation Air Assault 3 990
Outrun 2006 ..... 12 990
Over the Hedge* ..... Jön
Pacific Warriors 2 ..... 3 990
Pirates of the Caribbean ... 11 990
Play It Pinball 3 790
Prince of Persia Sands 5 790
Prince of P Warrior Within... 6 490
Prince of Persia 3 ..... 14 390
Pro Evolution Soccer 5* 7 990
Pro Evo. Soccer 6 (okt.20.)* .. Jön
Raceway* 4 990
Racing Simulation 3 ..... 3 990
Rainbow Six Lockdown 7 990
Ratchet and Clank 5 790
Ratchet and Clank 2 ..... 5 790
Ratchet and Clank 3 ..... 5 790
Ratchet Gladiator 5 790
Reservior Dogs* ..... Jön
Resident Evil Outbreak 2 .. 11 490
Road Rage 3 ..... 3 790
Road Trip Adventure 3 790
Rogue Trooper 13 990
Seek and Destroy 3 790
Shadow of the Colossus ... 15 990
Silent Hill 3 ..... 5 790
Silent Hill Coll. (2+3+4) 14 990
Sims 2 Pets (okt. 20)* 14 590
Smash Court Tennis Pro 2.. 5 790
Socom 3 ..... 15 990
Sonic Riders 14 990
Soul Calibur 3 ..... 5 790
Speed Kings 3 990
Splinter Cell 4 990
SC Pandora Tomorrow 4 990
SC Chaos Theory 6 990
SC Double Agent (10.27)* 14 990
SpyHunter: Nowhere... .... 10 590
SSX on Tour 14 390
Star Trek Shattered Univ 4 790
Star Wars Episode III 8 990
Star Wars Lego 9 590
Star Wars Lego 2 (09.29)* 12 990
State of Emergency 3 990
Stealth Force War on T. 3 990
Stock Car Crash 3 990
Stock Car Speedway 3 990
Strike Force Bowling 3 790
Tekken 4 ..... 5 790
Tekken 5 ..... 5 790
This is Football 2005 ..... 4 990
Tiger Woods 07 (09..22)* .. 14 590
TOCA Race Driver 3 ..... 13 990
Tom és Jerry 4 990
Tomb Raider Legend 15 990
Tourist Trophy 15 990
Truck Racing 2 ..... 3 990
True Crime 2 New York C. 15 990
Ultimate Mind Games 3 490
Urban Chaos 16 990
Wakeboarding Unleashed. .4 790
Wild Wild Racing 5 790
World Super Police 3 990
World War 2: Soldier 3 990
WW II: Aces of the Sky 3 990
WW II: Tank Battles 3 990
WW II: Battle over Pacific* .. 4 990
WRC 4 ..... 5 790
WRC Rally Evolved 5 790
X-Men Official Game 16 990
XIII 5 790

PSP JÁTÉKOK

Burnout Legends 6 490
Crash Tag Team Racing ... 14 390
Def Jam Fight for NY* 11 690
F1 Grand Prix 7 490
FIFA 07 (09.29)* 11 690
FIFA Street 2 ..... 11 690
Fight Night Round 3 ..... 11 690
Godfather (szept.)* 11 690
GTA Liberty City Stories 14 990
Harry Potter 4 Tűz serlege.. 6 490
Key of Heaven 13 490
Loco Roco 13 990
Lord of the Ring Tactics 7 190
Madden 07 ..... 11 690
Medievil Resurrection 7 490
Metal Gear Acid 2 ..... 13 990
Myst (szept)* 9 590
Nascar 07 (okt.6)* 11 690
NBA 07 (okt.06)* 11 690
NBA Ballers Rebound* 11 690
Need for Speed Underg.R. .6 290
NfS Carbon OTC (11.03)* .11 690
NHL 07 (szept. 22)* 11 690
Outrun 2006 ..... 13 990
Open Season* 14 990
Prince of Persia Revelat... 13 430
Pursuit Force 7 490
Rainbow Six Vegas* 14 990
Ridge Racer 7 490
Splinter Cell Essentials 13 990
Star Wars Battlefront 2 ..... 14 390
Star Wars Lego 2 (09.29)* 12 990
Tekken Dark Resurrect* ... 13 990
Untold Legends 14 390
Untold Legends 2 ..... 13 990
Wipeout Pure 7 490
World Rally Champ. 7 490

Áraink az áfát már tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2006.09.15-10.10. ill a készlet erejéig – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók

Képzeld el, hogy végre te lehetsz a leggyorsabb!

Képzeld el, hogy eljutsz egy szintre a játékban, ahonnan egyszerűen nem tudsz feljebb lépni. De ekkor kipróbálod a Samsung 931BF TFT-LCD monitort. 2 ms válaszidejének és 2000:1 kontrasztarányának köszönhetően hihetetlenül éles képélményben lesz részed. Mostantól nincs előtted akadály, és megdöntöd minden eddigi rekordodat. A Samsung 931BF TFT-LCD monitorral mindezt nem is olyan nehéz elképzelni.

www.samsung.hu

931BF

2 ms válaszidő
1600×1200 felbontás
2000:1 kontrasztarány
DVI-csatlakozó

SAMSUNG